おもしろホットなパソコンマガジン

第7巻第2号昭和64年2月1日発行(毎月1日発行)
昭和58年10月3日第3種郵便物認可 ISSN 0911-2308

POPCOM

月刊ポプコム 1989 2 FEB 別冊付録つき

特別定価520YEN

新作9タイトル一挙公開
シミュレーションゲーム大特集

大特集/こだわりレポート
M&MブックII/ソーサリアン追加シナリオvol.3/リングマスター/ティル・ナ・ノーグII/シャティ/ファミスタVA版/ねじ式/サイオブレード/ヴェイグス/新九玉伝

気楽に遊ぼう!
最新電子楽器大特集

CD-I最前線レポート

話題騒然!アドベンチャーコミック
日本縦断オン・フット・ラリー

●別冊付録●
サバッシュ完全攻略本

C&C Computers and Communications

君にも気軽に手が届く、テレビとつなげる

ゲームの興奮は、ハードで決まる。

そろそろテレビゲームだけじゃものたりない。もっと迫力のあるシーンが見たい。もっと広いRPGの世界をプレイしたい。そう感じていたら、君にはこんどのPC-8801FEがピッタリ。

なにしろハードのパワーが違うんだ。320Kバイトタイプの5インチディスク2台内蔵と記憶容量はバッチリだし、スピードも8ビットで最高クラスの本格パソコン。もちろん、512色中8色のグラフィック機能やFM音源の表現力もバツグン。なにしろPC-8800シリーズ用の山ほどあるすぐれものゲームソフトがたっぷり楽しめるわけだし、パソコン通信にも、やがてはワープロやプログラミングにもチャレンジできる。この手軽さでこの実力・この魅力なら、もうのがす手はないんじゃない?

テレビにつなげば、すぐに本気で楽しめる。

そのうえ、PC-8801FEは、テレビのビデオ入力端子に直接つなぐことができるんだ。だから、専用ディスプレイがなくても、テレビにつなげて、すぐに楽しむことができちゃう。たとえば、リビングの大型テレビでゲームをプレイするなんて最高。巨大なモンスターたちが、目の前にグングン迫ってくる。この迫力、ちょっと言葉じゃ説明できないな。おまけにPC-8801FEは、これまでのPC-8801MA/FAの約4分の3の大きさ。しかも、グッと軽い。だから、家の中で、あっちへこっちへと、気楽に移動できる。居間のテレビにつないだり、自分の部屋でプレイしたり…。家中で活躍する僕たちのパソコン、それがPC-8801FEなんだ。

ゲームに驚いてるくらいじゃ、甘いよね。

320Kバイトタイプ5インチFDD
2台内蔵 —— 本体標準価格
(ディスプレイは別売です)

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE
テレビとつなげる本格パソコン

129,000円で新登場。

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札幌)011(251)5531/東北支社(仙台)022(261)5511/東京支社(東京)03(456)3111
中部支社(名古屋)052(262)3611/北陸支社(金沢)0762(23)1621/関西支社(大阪)06(945)1111
中国支社(広島)082(242)5503/四国支社(高松)0878(22)4141/九州支社(福岡)092(261)2805

■技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。
NEC パソコンインフォメーションセンター
東京 03(452)8000 大阪 06(943)9800
受付時間…9:00〜17:00 月曜日〜金曜日(祝日を除く)
(電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。)

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン
国内実績 No.1
日本電気グループ

NEC C&C ホームエレクトロニクス フェア

冬のPCビッグチャンス 実施中(1989年1月20日まで)

NEC

本格派パソコン。PC-8801FE新登場！

マニアのための本格機能をさらに身近に。PC-8801MA2も新登場。

もうひとつ上を行くなら、FEの兄貴分PC-8801MA2。これまでのMAの実力がさらに身近になった。こちらの特長はなんといっても日本語処理機能。なんと7万語の辞書を本体に内蔵しているんだ。もちろん、JIS第1・第2水準の漢字ROMを持っているので、難しい漢字だって大丈夫。連文節変換で入力もスムーズだし、1Mバイトの5インチディスクにはワープロ文書もたっぷり入る。さらに、サウンド機能のリアルさにも、感動の嵐。ステレオ12音源に加え、デジタルサンプリング機能を使って音声を録音・再生することだってできるんだ。PC-8801MA2のこのスーパーな実力、ゲームはもちろんだけど、ぜひ、シンセやパソコン通信にも生かしてみたいよね。どこまで楽しめるかは、唯一君のイマジネーションしだいなんだから。

斉藤由貴

月間MVPをめざしてチャレンジ！

NECパニックベアーズコンテスト

PC-8801MA2／FEには、面白ゲームソフト“パニックベアーズ”がもれなくついてくる。しかも、楽しいコンテストに参加できるんだ。海軍士官の絵を選び、制限時間を59分59秒にさせてゲームスタート。絵を完成させたら、タイムが見えるように画面写真を撮って写真の裏に「住所」「氏名」「年齢」「電話番号」「職業(学年)」を記載して下記まで送って下さい。各月のベスト5(MVP賞)はパソコン専門誌上で発表、マックベアグッズセットを進呈。また、参加者全員にもマックベアテレカをプレゼント。さぁ、月間MVPめざして君もチャレンジしよう！

●送付先　〒108 東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル
NECパソコン「パニックベアーズコンテスト」係

おめでとう11月MVP賞

前田 敏さん	(東京)	6分28秒
小塚 育夫さん	(兵庫)	6分40秒
牧野 正人さん	(埼玉)	6分55秒
小金 築絵さん	(広島)	7分 3秒
須藤 浩さん	(千葉)	7分10秒

おめでとうございます。5名の皆様にはMVP賞としてマックベアグッズセットをプレゼントいたします！

同時新発売

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA2
ザッツ・デジタル・エンターテーナー

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)
本体標準価格――168,000円
(ディスプレイは別売です)

いまNECのパソコンを買うと、オリジナル万歩計が当たる！

期間中、PCシリーズ(本体、プリンタ、ディスプレイ<N型番含む>、ディスク装置、イメージスキャナ、モデム、モデム内蔵電話、ファクシミリI/Oユニット)をお買上げの方に、その場ですぐ当たりはずれがわかる“スクラッチチャンス”！ 楽しいスクラッチゲームにチャレンジして当たった方には、歩いた距離と時間がすぐ分かるデジタル表示のオリジナル万歩計をもれなくプレゼント。

ADVANCED

先駆の"Z"アビリティがパソコンクリエイターを魅了する。

TURBO

クリエイティブマインドを刺激するAV機能 テレビ、ビデオ、ビデオディスクなどの映像を最大4,096色のリアルな画像で瞬時にグラフィック画面に取り込めるカラー画像デジタイズ機能を標準装備。4段階の量子化取り込み、42通りのモザイク取り込みなど多彩なトリック取り込み処理もサポート。さらにクロマキー合成、インターレーススーパーインポーズ、4,096色対応デジタルテロッパ機能、ステレオFM音源とPSG………先駆のAV機能がアートワークの領域をさらに拡げます。

AV指向の高水準ベーシックZ-BASIC搭載 多色グラフィック、カラー画像処理、ステレオFM音源、バンクメモリ対応など、ターボZシリーズが本来もつクリエイティブな機能をフルサポート。また豊富な画面モードで多色を駆使するときに便利なグラフィック用関数(HSV, RGB, HALF, CDOWN, CUP)も装備。さらにFM音源制御用ステートメントとしてX68000と命令コンパチの拡張MMLの採用によりスムーズな8音同時演奏を実現したハイレベルなBASICです。

●メインメモリ128Kバイト標準装備、Z-BASICで最大576Kバイトまでサポート●1Mバイトの5インチフロッピーディスクドライブ2基搭載●JIS第1/第2水準準拠漢字、「システム・ユーザー辞書」を標準装備した高度な日本語処理機能●ニューデザインのマウス標準装備●X1ターボシリーズの豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計●プリンタ、RS-232Cなど豊富なインターフェイスを装備●精細度と明るさのバランスに優れたドットピッチ0.39㎜のハイコントラストブラウン管を採用、15kHz/24kHzのデュアルスキャン方式、多機能リモコンを装備、ZIIIの高性能を映し出す14型カラーディスプレイテレビ(別売)。

資料請求券
X1 turbo ZIII
POPCOM
2係

New-Life People SHARP

新登場

X1 パソコンテレビ turbo ZIII

パーソナルコンピュータ＋キーボード＋マウス	CZ-888C-BK	標準価格 169,800円
14型カラーディスプレイテレビ	CZ-860D-BK	標準価格 99,800円
チルトスタンド	CZ-6ST1-B	標準価格 5,800円

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

おもしろホットなパソコンマガジン

POPCOM

2 February 1989 Vol.71

CONTENTS

8 新作9タイトル一挙公開!

シミュレーションゲーム大特集

信長の野望・戦国群雄伝/水滸伝/スーパー大戦略98・68K/大海令/ファースト・クィーン/野球道/キング・オブ・マジック/ライトニング・バッカス/シュヴァルツシルト/付録・ボード&カードのSLGカタログ

SLGの9連発! 戦国時代、中世そして太平洋戦争、近未来SFもあり、舞台のバラエティーにはこと欠かない。壮大なドラマがキミを待ち構えているぞっ!

85 このソフト、ただものではない!

こだわりレポート特集

マイト・アンド・マジック ブックII/ソーサリアン追加シナリオVol.3/ティル・ナ・ノーグII/シャティ/リングマスター/ファミリースタジアム・ペナントレース版/ねじ式/サイオブレード/ヴェイグス/新九玉伝

年末年始とパワフルソフトが続々登場。思わずはまり込んじゃったPOPCOMライターたちも多い。そこで、こだわり特集なんである。それぞれ個性豊かなライターたちが、思い入れソフトを徹底レポートした総力企画だっ!

128 気楽に遊ぼう、レッツ・ミュージックだぜいっ!!

最新電子楽器大特集

ポプコムバンド笑撃のデビュー!?

大好評連続企画第4弾! これでフィナーレ!!《豪華プレゼントつきだよ》 69

ソフトハウスエクスプレス拡張版

日本ファルコム/ブレイングレイ/コナミ/ウルフ・チーム/パック・イン・ビデオ/ソニー/日本クリエイト/プレゼント応募要項

1989年は、X68Kの年になりそう——。

X68000ワールド 112

新作ソフト解剖! 116

プロジェクトPCエンジン

海外ソフトのおもしろライブラリー

ビバ! 海外ソフト 120

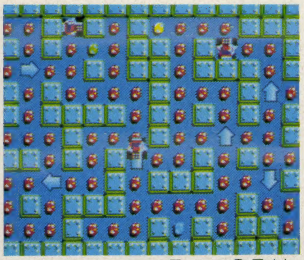
祝 ついに発売! お待たせっ!!

ダ・ビンチMSX2講座 124

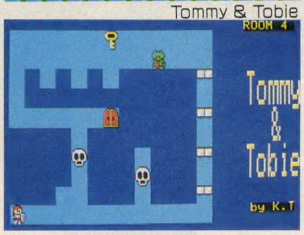
ずいぶんとお待たせしておりますダ・ビンチMSX2が近々いよいよ発売です。

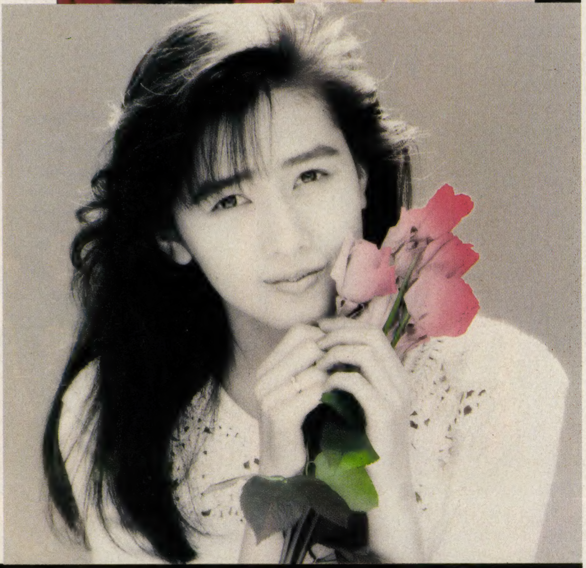
表紙■イラスト/岡本 博　デザイン/藤本 武　目次■イラスト/ポッキー前嶋

オリジナルプログラム　R-CITY



Tommy & Tobie





138 MONTHLY新作ソフトカタログ
SOFT RADAR
どろろ／ジ・オールド・ヴィレッジ・ストーリー／バーニング・ポイント／ウルティマ1／プロジェクトA子2／極道陣取り／マスター オブ モンスターズ／琥珀色の遺言／バランス・オブ・パワー／ゲーム・コレクション／雀豪①／レイドック2

ソフトハウスより愛の伝言板
ソフトハウスエクスプレス 167

ソフトの相談よろず引き受けます
なんでもソフト探偵団 178
Q&A新形式！ ゲームの疑問に答えます。

ダマシの同時進行2大連載
ディガンの魔石 183
A列車で行こうII 186

ゲーム博士・田中潤司の **新・迷宮への招待** 194

切れ味シャープにゲームを斬る！
円丈のドラゴンスレイヤー 190

199 エンターテインメント情報がいっぱい
AMUSEMENT RADAR
- アイドル探検隊6 1988アイドル総決算 200
- 今月のこれがイチバン 不滅のヒロイン・ラムちゃん 204
- 今月の新作ビデオ あのドラクエが実写ドラマに！ 206
- 映画にもいろいろある 新作劇場シネマ 208
- THE GAME MUSEUM GREED特集 210
- 怒濤の小物グラフィティー 組み立てオモチャ文房具特集 214
- I LOVE アーケードゲーム ビデオゲーム新作情報 216

実用化迫る！ハイパーメディア **CD-I** 226

コミックアドベンチャー第2回 **日本縦断オン・フット・ラリー** 247

148 電子製品おもしろ情報満載！
ハイテク地獄耳
特集・電子スチルカメラ／集合おもしろグッズ／『駅すぱあと』開発秘話／パソコン周辺機器情報／AV情報／新春パソコン歌会始め／イベントリポート／パソコンブック情報

POPCOMMUNITY '89 265
OPINION PLAZA／BOOKS／ミステリーはS席で／モンスター紳士録／談之助のそのうちなんとかなるさ／月刊ミューコム／ミステリーゾーン研究会／神保町パズル倶楽部／クラブ&市場／ポプコム星占い／プレゼントコーナー

オリジナルプログラム
- R-CITY X1 241
- Tommy & Tobie FM-7 243

ベストソフト30 147
ハロー！ ポプコムネット 156
パソコンQ&Aサーキット 158
ミュージック・パビリオン 231
次号予告 291
MESSAGE FROM EDITORS 294
163 ポプコムCGギャラリー CASSETTE LABELS

特別別冊付録 全国100万人のサバッシュ・ファンお待たせ！
サバッシュ完全攻略本
MYAHKUNの同時進行レポート／南北ドルゲスタン地方＋ドラゴン小国完全攻略ルート／アイテムリストとダンジョンマップ満載！

イラスト・笠原彰

シミュレーション

新作9タイトル一挙公開!

信長の野望・戦国群雄伝／水滸伝／スーパー大戦略98・68K／大海令／ファースト・クィーン／野球道／キング・オブ・マジック／ライトニング・バッカス／シュヴァルツシルト／付録・ボード&カードのSLGカタログ

信長の野望

光栄
PC-8801SR以降
Ⓓ3枚組9800円　オリジナルサウンドウエア(CD版)つき12,300円
発売中

戦国群雄伝

E・JUNを知らば百戦危うからず

先月号の超新作ソフトで紹介した、信長の野望シリーズ第2弾『信長の野望・戦国群雄伝』が、去る12月14日に発売された。
今月号は、『戦国群雄伝』の魅力とチェックポイントを、E・JUNの序盤必勝講座ということで、いくつか挙げてみたので参考にしてほしい。

究極の『信長の野望』といえる『戦国群雄伝』。このゲームを始めて、まずおどろくのは、その設定のリアルさだろう。

このゲームの主人公である織田信長とかかわりのあった有力大名や武将に的を絞ったために、北海道、東北、九州を除いた38カ国と、『全国版』よりも限定されてしまったけれども、みんなも一度は名前を聞いたことのある戦国大名が、なんと200人以上も登場しちゃうのだ。

シナリオは、2編用意されていて、その年の大名の勢力範囲によって領国を設定してある。

1ターンは1カ月なんだけど、コマンドはターンごとに回復する、武将の行動力によって使うことができる。要するに、武将がいっぱいいたり、行動力が残っていれば、いくらでも命令できるわけ。ただし、大名（城主）の行動力は、ある程度残しておかないと、攻め込まれたときに命令が出せなくて無条件に負けてしまうから、気をつけよう。

それから、大名のパラメーターは、それぞれに基本値が設定されていて、そのプラマイ5の値しか取れないのだ。

さて、それではいよいよゲームの進め方に入ってみよう。

まず、スタート時点でするべきことは、治水。これに尽きると思う。なんたって、洪水対策、収穫高UP、民忠UPと一石三鳥なのだから。

そして、残った金で米を買うのだ。おそらくスタート時点では、米の値段は金0.8だと思う。もし違ったとしても2、3カ月でそうなるはずだ。とにかく、金0.8の状態で買えるだけ買うこと。そのあとは、米の相場を見ながら（商人を呼んで確かめるのだ）、行動力が余ったら訓練していよう。秋になれば米が、春になれば金が入ってくるけど、その間に、小さな変動があるはず（ここで注意するのは、けっして欲張らないこと）。相場が0.9や1.0になったら、すかさず売って、0.8のときにまた米を買うようにするのだ。すると、知らないうちに大金持ちになっている自分に気がつくはず。

そうして、金が余ってきたらこっちのもの。兵を雇って戦争するも、大々的に投資するも、自由自在なのよ。

東海の覇者をめざせ！

信長で統一をめざすときの第一歩が、東海の覇者となることだろう。三河と美濃を東側の大国（武田、上杉、北条など）に対する要害とすれば、安心して伊勢志摩から西へと進軍できる。

東海の覇者！

さて、いよいよ本題に入るぞ。

序盤で問題になるのは、まずどこを攻めるかってことだと思う。とはいえ、攻撃可能国は３つしかない（三河、美濃、伊勢志摩）のだから、必然的な攻略順序ができてくる。また、逆に言えば、この３国を取ってしまえば、本国の尾張は安泰ってことになるわけだ。

まず最初に考えることは、それぞれの国の有する国力だろう。

三河といえば、あの徳川家康が大名の大国（実際はたいしたことないんだけど）で、家臣にもすごい連中がぞろぞろいる。ただ、軍師がいないのが泣きどころだとは思うけどネ。とにかく、あんまり相手にしたくない国なんだ。

伊勢志摩の場合、はっきりいってたいした武将はいないんだけど、その兵力にはけっこうあなどりがたいものがある。とくに鉄砲隊に兵力を集中させてくる場合が多く、大兵力の鉄砲射撃なんてくらった日には、あっという間に全滅なんてこともあるのだ。

要するに、取るのに苦労するわりには、実益が少ないってことなのね。

というわけで、E・JUNおすすめの第１攻略目標国は、美濃の斎藤義竜なのである。というのは、この国には〝秀吉帷幕（いばく）の知将〟といわれた竹中半兵衛と、『戦国群雄伝』最強の鉄砲隊、稲葉一鉄がいるからなのだ。

なんとしても、早いうちにこの２人を仲間に加えておきたいものだ、とE・JUNは思うのである。

で、美濃の攻め方なんだけど、必ず佐久間、前田の両鉄砲隊を連れていくこと。当然、兵の配分は鉄砲隊に重点を置き、それ以外は戦闘力の順で振り分けよう。また、騎馬隊も必ず１人は参戦させること。敵の部隊は、兵力が残り少なくなってくると、逃げまわるから、捕まえるためには移動力のある騎馬隊が必要になってくるのだ。

攻撃の手順としては、まず、鉄砲隊を前面に押し立てて布陣する。このときに追撃用の騎馬隊が傷つかないように気をつけよう。

戦闘力が高い前田利家の鉄砲隊は、毎ターンの鉄砲攻撃が可能なので、最大兵力100与えておくのも手だ。ちなみに佐久間信盛の鉄砲隊だと、２ターンに１回しか攻撃できないのだ。

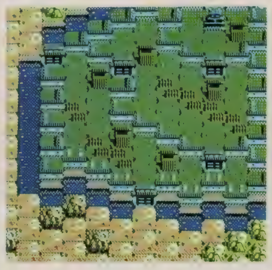
ほかには、歩兵隊で伏兵して、奇襲攻撃をかけるのもいいと思う。

また、昼から夜になるときには気をつけること。夜は移動直後の奇襲が可能で、昼に攻めるよりも効果が上がるような気がする。

それに、平地にはなるべく出ないように。森や山の中は、防御効果が高くなっているから、攻めるにも守るにもこいつを利用しない手はない。こういった細かいところで差がつくもの。

城内攻防戦の心得

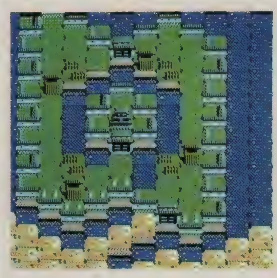
『信長の野望・戦国群雄伝』の最大の特徴といえるのが、この城内攻撃戦（籠城戦）だろう。攻撃側は30日以内に本丸を落とす必要がある。



尾張の巻

織田信長の居城である尾張城。
本丸手前の矢倉を中心として配置された柵が主戦場となる。

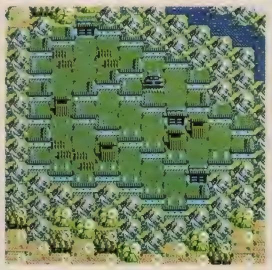
●城　主　・織田信長　●城防御ランク・B級
●城門数　・4　●矢倉数　・6
●柵　数　・7
●攻撃方法・南と西にある両方の門から、2手に分かれて攻めるのがよい。1カ所に戦力を集中させると、部隊を展開するのに手間どるから、注意してほしい。"門壊"をする部隊は、できるだけ兵士数の多い部隊を選ぶようにしてくれ。
●防御方法・守る側は、本丸へ続く門の手前にある1列に並んだ柵のところで迎え撃つのがよい。また、攻撃側の配置を見て、最前線の矢倉に鉄砲隊を配置させるか、歩兵部隊を伏兵させておくのも手だろう。



三河の巻

内堀つきの三河城は徳川家康の根城である。
本丸まで3つの門を壊して通らなくてはいけない。

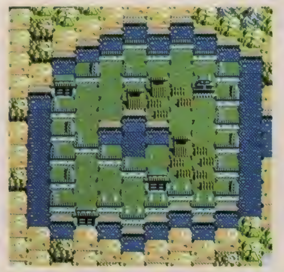
●城　主　・徳川家康　●城防御ランク・A級
●城門数　・3　●矢倉数　・4
●柵　数　・4
●攻撃方法・防御側の配置にもよるが、内堀の対岸、本丸へ続く門の手前に部隊がいないようなら機動力をためておいて内堀を渡って攻め込むのもよい。ただし、堀の中で攻撃を食ったら、ただではすまない。やはり、急がばまわれと内堀を1周して攻めるほうが確実。
●防御方法・攻撃部隊が城内に入ってくる前に、歩兵部隊を要所（本丸手前か矢倉など）に伏兵させること。主力は本丸近くに配置しておかないと、内堀を越えようとして来たときに対応できないぞ。



美濃の巻

山のてっぺんによくこんな城を築いたもんだとおどろいてしまう美濃城はまさに要塞といった感じ。スゴイ！

●城　主　・斎藤義竜　●城防御ランク・超A級
●城門数　・3　●矢倉数　・4
●柵　数　・4
●攻撃方法・ルートが1通りしかないだけに、ひたすら本丸へ向かって突き進むしかない。部隊を展開することはできないから、最強部隊で前線突破をめざすのだ。ここを攻めるには、それなりの覚悟が必要だろう。力業の攻撃あるのみ、なんてことしか書けなくてゴメン。
●防御方法・というわけで、ここを守るのは楽。本丸手前の2カ所の矢倉に、大兵力の鉄砲隊を配置しておけば、もう安心。こんなとこ、攻撃できるわけないだろ！　まさに、難攻不落の美濃城です、ハイ。



伊勢志摩の巻

門は少ないけれど、本丸周辺に柵や矢倉が集中的に配置されている。意外と攻めるのにてこずるかも。

●城　主　・北畠具教　●城防御ランク・C級
●城門数　・3　●矢倉数　・3
●柵　数　・5
●攻撃方法・城が小さくて、城門数が少ないからって、豆腐の城とバカにしてかかると、ヒドイ目にあうんだヨ。確かに西の門を破れば、本丸まで一直線ではあるけど、効率的に配置された矢倉が行く手を阻んでいる。それよりは、南の門から攻め込んだほうが、部隊の展開がしやすくてマルだと思う。
●防御方法・この城は、各所の矢倉や柵が破られたら裸同然なので、そこを死守すること。相手に1つでも矢倉を取らせてはいけないぞ。

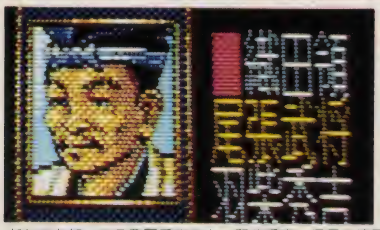
E・JUNチェック！

尾張周辺の名武将たち

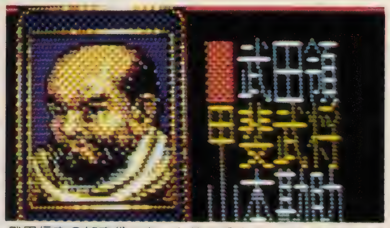
こいつを見のがすわけにはいかない。E・JUNおすすめの名武将たち。こいつらは絶対、配下に加えたいもんだね。

戦国の三大名将軍

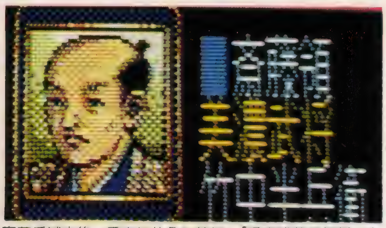
彼らこそ、戦国の世に並び称される名軍師たちなのである。



だれでも知ってる豊臣秀吉こと、羽柴秀吉。信長の懐刀であった彼は、大兵力での兵糧攻めを得意とした。



武田信玄の知恵袋であった彼の兵法は、のちに武田流兵法として完成された。



斎藤氏滅亡後、秀吉に仕えた彼は、「秀吉帷幕の知将」とうたわれた。『群雄伝』の武将中最高の戦闘力を誇る。

軍師となるには、その政治力と戦闘力の合計が150を超えなければならない。その値を軍師力（E・JUNが勝手にネーミングした）とすると、羽柴秀吉は武将中（大名を除く）で最高値を有する。この軍師力が高ければ高いほど、軍師の助言は信頼に値するのである。

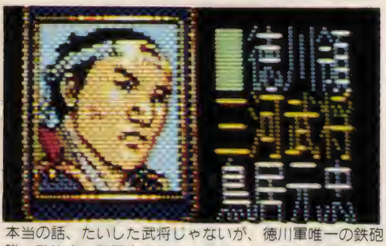
とくに、この3人のだれか一人でも配下とすることができれば、天下統一の日は近いといえるであろう。

戦国の核・鉄砲隊

戦国時代の最終兵器である鉄砲。鉄砲隊の保有数がそのまま勝敗に結びつく。

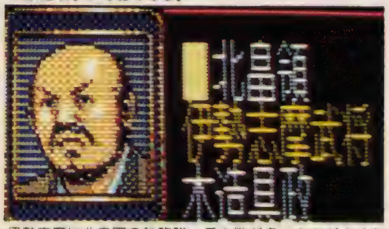
史実はどうか知らないが、『戦国群雄伝』最強の鉄砲隊。戦闘力を鍛えて軍師としても使うことができるゾ。

秀吉晩年の五大老の一人。その高い戦闘力で、毎ターンの鉄砲攻撃が可能である。

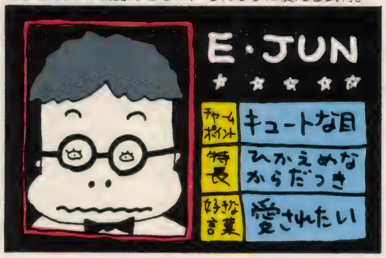


本当の話、たいした武将じゃないが、徳川軍唯一の鉄砲隊。政治力・戦闘力ともに、それなりに使える武将。

この人も、実際にはどういった人なのか、ボクは知らない。織田軍の鉄砲隊は前田利家とともに2部隊。



伊勢志摩は北畠軍の鉄砲隊。兵士数が多いときがよくあり、その鉄砲攻撃には悩まされる。



大轟音とともに撃ち出される鉄砲の脅威は、実際にその攻撃を受けた者にしかわからないでしょうな。相手がもし、大兵力の鉄砲隊で攻めてきたら、鉄砲攻撃をする前に集中攻撃をして、兵士数をできるだけ下げておくか、逃げまわって鉄砲隊を相手にしないようにするしか方法はないと思う。逆に鉄砲隊で攻めるときは、主力を集中攻撃されないように、城へ迫ることが大切。

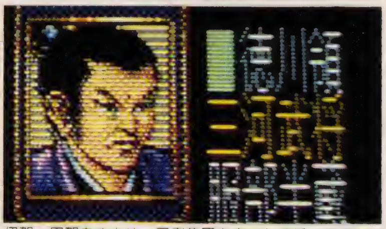
戦闘力の低い武将は、能力を上げて毎ターン鉄砲攻撃できるようにするのも、うまい手だと思いまっせ。

闘将

前進あるのみ。どんなヤロウも蹴散らして、突き進む。そんな武将をあえて闘将と呼ばせてもらおう。

信長の死後、秀吉と対立することとなる織田家の老臣。軍師としての力もあり、とくに戦闘力が高い。騎馬隊。

徳川四天王の一人。家康と出陣すること五十数度。戦闘力は高いけど、政治力は低い。騎馬隊。



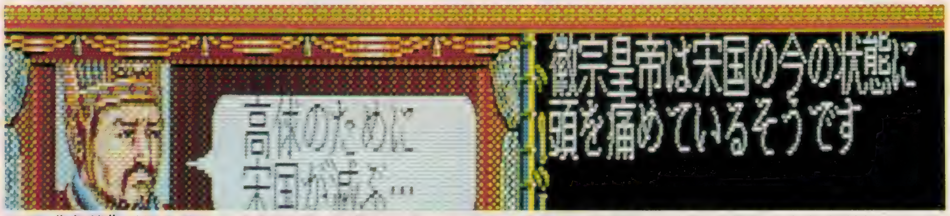
伊賀、甲賀をまとめ、忍者集団を率いた武将。戦うために生まれてきたような男。足軽隊。

軍師や鉄砲隊も必要だけど、やっぱりこの人たちがいないと戦えない。今回は、スペースが足りなくて紹介できなかったけれど、武田軍には、この手の闘将（とくに柴田勝家のような軍師にもなれるタイプ）が、数多くいる。そのほとんどは騎馬隊で、機動力を生かした夜の奇襲攻撃は相手に大ダメージを与えることは確実である。とにかく、戦争大好き人間がこの人たちというわけね。

水滸伝

光栄
PC-8801SRシリーズ
㊎9,800円

先月号でも紹介した光栄の新作シミュレーションゲーム『水滸伝・天命の誓い』が、去る12月23日に発売されたのであ～る。
バッチリのタイミングでシミュレーション特集の今月号では、その序盤での必勝テクニックを伝授しちゃおうってわけなのだ。



賊臣“高俅”が世を乱し、宋国は滅亡の危機に瀕している。徽宗皇帝を助け、人民のために立ち上がれ／

前回のおさらい

さて、先月号ではその概要を説明したんだけれど、読んでない人のためにどういうゲームなのか,,もう一度書いちゃおうね。

時は今から約900年前、中国に宋という国があったんだ。その皇帝の徽宗をないがしろにして政権を握っていたのが、にっくき賊臣“高俅”なのだ。

君たちは、無頼漢（英雄）の一人になって、徽宗皇帝を助け宋国を立て直すために、賊臣“高俅”をブッタ切れ／

というわけで、今までのようにただ国を征服すればいいわけじゃないんだ。また、仲間を集めるにしても、忠義、仁愛、勇気というパラメーターでそれぞれの人格や個性を表現していて、これが合わない無頼漢は仲間にするのがむずかしかったりするわけ。

そのほかの能力値として、体力、腕力、技量、知力というのがある。体力は上限が決まっていて、何らかの行動をすると減るが、毎月一定値回復するようになっている。ただし、命令は毎月1回と決まっている。命令について出たので、ついでに書くと、府州が増えても命令できるのは自分のいるところだけで、あとは配下の無頼漢まかせでゲームは進行していくんだ。だから、テンポよくゲームを進めることができるかわりに、戦力を集中させるのには時間がかかったりしちゃうんだ。

腕力は、白兵戦（通常の攻撃）と一騎討ちのときに威力を発揮するのだ。もちろん、戦闘以外の通常時のコマンドでも必要になってくる。

技量は、戦闘モードでの弓矢の攻撃力に大きく影響する。

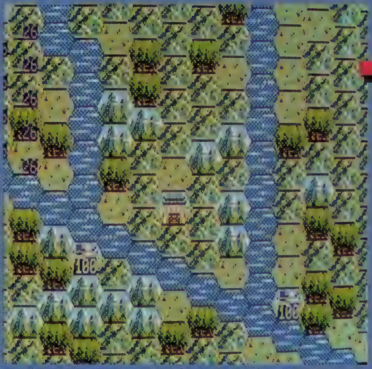
そして知力は、値が高いと火計が使え、90を超えると幻術が使えるようになるのだ。

E・JUNがプレイしてみて感じた『水滸伝』の最大の特徴は、戦闘が面白いことだと思う。さまざまな攻撃パターンに加え、季節ごとに変わる戦闘HEX画面や、川に流されてなかなか思うように攻撃できないといったような工夫が、いやおうなく臨場感を盛り上げてくれるのだ。とくに配下の無頼漢の力の差が出るのが戦闘で、無能なヤツを連れているとひどい目にあうぞ。

シミュレーションゲーム大特集

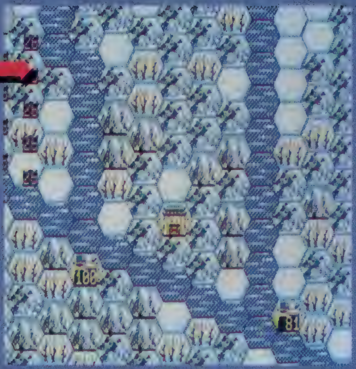
季節によって変わる戦闘HEX画面

『水滸伝・天命の誓い』は、今までのような政治・経済面よりも、より現実的な戦闘をシミュレートしている。春夏、秋、冬とそれぞれ用意された戦闘HEX画面は、見ているだけでも楽しいやね。



春と夏用の戦闘HEX画面なのだ。山は雪もとけ、新緑が映えるのがこの季節。こんな中で戦えば、自然と進軍のペースも上がってくるネ。

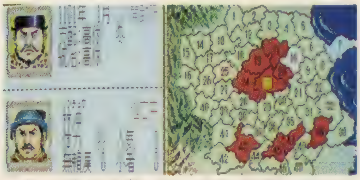
秋用の戦闘HEX画面がこれ。そろそろ寒くなってきて、高い山の上には雪が積もってる。紅葉してるのがわかるかな。



冬用の戦闘HEX画面。あたり一面、雪が降り積もっている。この季節は攻めるにはつらい。なるべくなら、ほかの季節を選びたいもんだ。

賊臣"高俅"を討つために、林冲E・JUNが立ち上がる!!

シナリオは４編用意されてるんだけど、今回はシナリオ１の林冲で挑戦してみようと思う。いきなり逃亡中で始まるだけに、難度はA級と超むずかしいんだけど、ゲームである以上クリアしてみせるゾ！



スタート時点の状態。にっくき高俅を倒すため、仲間を求めて旅に出るのだ。

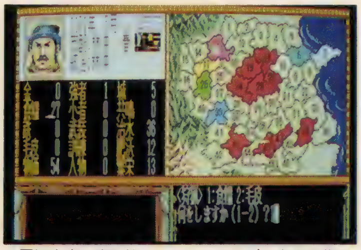
林冲は、〝高俅〟の治める23国から、逃亡中の状態で始まる。

すぐにでも殺してやりたい〝高俅〟だけど、ぐっとこらえて「ねぐら」を求めて動きだそう（仲間を誘うことはできるけど、人気のないうちはロクなのが仲間になってくれないゾ）。

というわけで、空白地（まだ領土になっていない府州）の中から、武器屋と造船所のそろっている13国延安府をE・JUNは選んだ。

塞（ねぐら）を作ったら、次にすることは、民の心をつかんで「共鳴度」を上げること。

それで、E・JUNがいろいろと試してみた結果、住民に「施す」のがいちばん効果的なようだった。でも、施そうにも施すものが何もないので、「狩猟」で食糧を手に入れることにした。腕力と技量の値が高い林冲は、１回の命令で200以上の食糧を手に入れるんだけど、なんせ１人で仕事をしているもんだから、３カ月もすると疲れちゃって仕事をしてくれない。しかたがないから、休みながらの作業になった。



13国延安府に塞を築いたところ。まずは食糧を集めて住民に施してやろう。

そうやって苦労して手に入れた食糧を、11月に全部施してなんとか共鳴度を50以上に引き上げることに成功したのだ。これで、来年の１月になれば金や食糧が入ってくるわけ（これがわかるまで、E・JUNは何回同じことやったかわかんないのだ）。

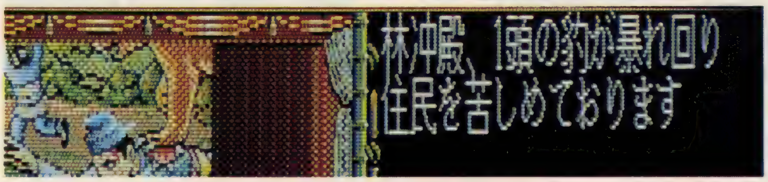
ここで、自分のステータスを見てみると、人気が12に増えている。なるほど、１府州の共鳴度を50以上にすると人気が12上がるのね。

で、次は配下の無頼漢を手に入れようと考えた。まあ、人気も上がったことだし、１人ぐらい仲間になってくれるだろうと、甘い期待を胸に林冲は町へと「出向」いたのであった。

町へは来てみたものの、金も何も持ってないことに気づいた林冲は、ほかにすることもなく「繁華街」へと直行

さすがの林冲も、働きすぎれば休むことも必要。

豹だけじゃない。熊も出れば、狼も襲ってくる。住民を助けるため、退治もしなくちゃいけないのだ。

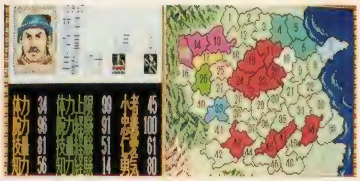


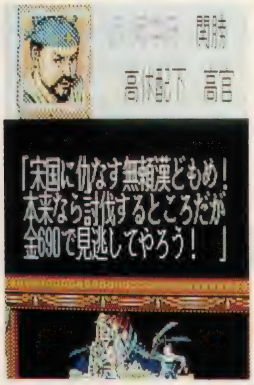
した。

そして、記念すべき無頼漢第1号となったのは、〝周通〟という無法者だった。たいした能力を持ってない無頼漢だけど、初めて仲間になってくれたヤツだから大事にしなくっちゃ。

塞に戻ると林沖ことE・JUNは、周通君に金を100あげて、小者（兵）もつけてやったんだ。

途中で、豹が暴れまわったりしたけれど、みごとに「退治」して人気を5上げちゃったもんね。ちなみに、退治


苦労のかいあって、領土3つに人気も41と好調に進んではいるが……。



高俅の配下が、賄賂を要求してきたので、断ったら攻撃を受けてしまった。

するときは、小者が十分にいないと返り討ちにあって、大ケガをするから注意すること。

延安府も十分に落ち着いたので、ここは周通に任せて、林忠は隣国の14国

仲間の無頼漢が、遠征してきた高俅軍を追い払うことに成功した。

慶州へと足を延ばすことにした。もちろん、金や食糧をたっぷりと持ってネ。

延安府は苦労したけれど、今度はタップリと資源を持ってきたから、それを施して共鳴度を上げたあと、町へ出向いて〝唐斌〟っていう技量は低いけど、腕力と知力ががけっこう高い人夫を仲間にすることができた。

そして、〝武松〟（17国坊州の好漢）と不戦同盟を結んだあと、慶州は唐斌に任せて15国渭州へと領土を広げたのである。

その間に、〝孔明〟ってヤツが仲間にしてくれって来たときは、ヤッターと叫んじゃった（だって、孔明といえばあの〝諸葛亮〟の字（あざな）じゃん）。でも、能力値を見てみたら使えね〜でやんの。

善戦むなしく、高俅の軍に負けてしまった。ちくしょー！　高俅のヤロウ、許さん！

14国慶州に追い込まれ、E・JUNピーンチ。

とはいえ、貴重な無頼漢がこれでまた1人増えたのであった。

こうして、地道な努力の末に、領土3つに人気を41にまで増やした林沖であったのだが……。

突然だった。武松の野郎、不戦同盟が切れた途端に延安府を奪いやがった。

そのうえ、北上してきた高俅の軍勢が坊州まで迫ってきたのだ。

このとき、林沖は慶州にいた。坊州の官軍は、渭州に対して再三にわたり賄賂を要求してきやがった。リ〇ルートじゃないんだから、当然E・JUNは拒否したんだけど、そのたびに攻撃されて……。渭州は落ちた。しかし、こいつら攻めてくる前に、必ず賄賂を要求してくるんだから、宋がいかに腐敗しているかわかるってもんだ。まあ、官僚なんてそんなものなのかもしれないけど、なんか悲しいんやね。

占領された府州の無頼漢たちが、逃げ帰ってくれたのが唯一の救いだった。領土が1つになったうえに、人気も22に減ってしまったんだから。

高俅のヤロウ、許せねぇ。

人気は、最終的に250以上必要なんだから、こんなことやってたらいつクリアできるかわからないじゃんかよ〜。

ブーたれててもしょうがない。

復讐の戦い（サバッシュ）のために、軍備を増強するのだ。

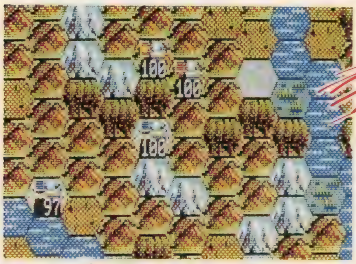
まずは防衛のためにも、おのおのの強者（無頼漢）に小者をMAXの100ずつ与えた。

次には訓練をしなくちゃいけない。訓練は林沖がいちばん効率がいいんだけど、戦いを前にして疲れさせちゃいけないから苦労した。

それから、船は必需品だから必ず与えなくっちゃ、と思ったら造船所がない。エー！　どうすりゃいいんだ〜、とあわてちゃいけない。林沖は船を造れるから、安心してくれ（ただし、1カ月に1隻だけだけどね）。

“高俅”許さん！E・JUN突撃！

こ、このヤロウ、調子に乗るんじゃねぇ。て、てめえら、ブッとばすぞ～!! というわけなのよ。

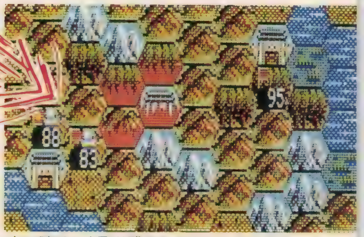


てめえら、ブッ○○してやる！と、殴り込みをかけたところ。頼りは林沖の腕力のみ。

1	林沖	好漢	39	男	−	100	89	97	81	56	100	61	80	○	○
2	周通	無頼漢	29	男	100	100	85	57	48	31	62	31	41	×	○
3	唐斌	無頼漢	33	男	99	100	88	74	48	70	33	24	65	○	×
4	孔明	無頼漢	29	男	98	100	81	36	53	37	51	35	32	○	○

頼もしい仲間の無頼漢たち（データは開発中のものです）。

火をかけられて、ぐずぐずはしてられない。早いとこ、この城を落として次へ行かなくっちゃ。



火の壁で1人取り残されたけど、なんとか全滅させることに成功。

そして、準備はととのった。ただ、武装だけは武器屋がなくてそろえられなかったけどね。

それから、冬に攻め込むのは得策じゃないから気をつけてネ。

攻撃部隊は、強者が自分を含めて4人しかいないから、最大3人までしか出撃させられない。

とりあえず、腕力の強い順に3人（林忠・唐斌・周通）を選んだ。

次に攻め込む府州を選ぶんだけど、攻めてきたばかりで、手薄になっている坊州を攻めることにした。

行っけ～！というかけ声とともに攻め込んでみると、ねらいどおり3人しか強者がいない。しかも、知力型のヤツだけで戦いには弱そうだ。

コンピュータとの戦いのときは、いつもそうなんだけど、その府州の首領は最初出てこない（集中攻撃を避けるため）。

だから、城を占領していくのがいい攻め方だと思う。

勝利条件は、大将を倒すか、全滅させるか、城を全部占領するかの3つだからね。

今回は、強者が少ないから、片っ端からぶっ倒す方法を選んだ。

途中、火をかけられてチョットあせったけど、大事に至らずにすんだ。

攻撃の選択の仕方は、白兵戦が基本で、そのほかに2ヘックス先の敵を攻撃する弓矢や、一騎討ち、幻術、火計などがある。

弓矢は、武装度と技量、そして小者の数でその威力が決まるようだ。

一騎討ちは、やはり体力と腕力など強者の能力がそのまま出る。ただし、城の中では無条件に拒否できる（そのほかのときは逃げることになる）。

幻術は、知力90以上の強者に使えて、広範囲の射程を持ち、敵にダメージを与えたうえに、身動きできなくしてしまう。

そして、火計は火の中にいる部隊は大ダメージを受けるが、攻撃側がむやみに使うと、攻めにくくなってしまうので、注意が必要だぞ。そうそう、消火っていう便利なのもあるから有効に使おうネ。

今回の攻撃でも、消火があったおかげで助かった。もちろん、必ず消えるわけじゃないから、逃げることも考えないといけないゾ。

戦い終わって

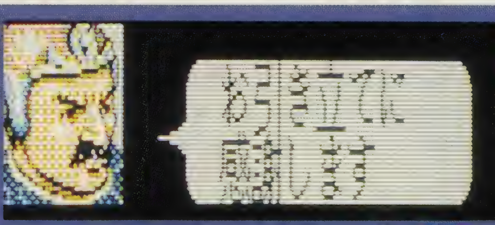
戦いが終われば、戦後処理をしなくてはいけない。生け捕りの強者を処分する。

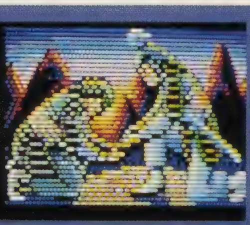
さ～て、これからが本当のお楽しみなのだ。

なんてったって、捕まえた強者を自由に扱いちゃうわけだから。

ちなみに、強者が死ぬのは首を切ったときだけみたい。戦闘で倒すと、必ず捕まえられるってことね。

E・JUNは、とにかく1人でも配下の無頼漢を増やしたいから、みんな仲間にしようとするんだけど、死んだほうがましだ、なんて言うヤツもいて、本当に首を切ってやろうかと思ったりもしたんだけど、がまんして捕虜にしておいた。

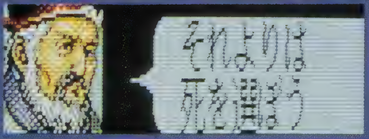




こうして、また1人、“凌振”という技量の高い無頼漢が仲間に加わった。

“高俅”のバカ野郎をブッタ切るまでには、まだまだ長い道のりがあるが、仲間を集めて心を一つに合わせれば、きっといつかは倒せるはずだ。

そう信じて、E・JUNは林忠とともに戦い続けるのであった。というわけで、同時進行っぽく書いてきた『水滸伝』の序盤必勝講座はおしまい。



もしかして、好評だったら次号は本当に同時進行で書くかもしれないから、E・JUNまでお便りください。

最後に、主義（忠義・仁愛・勇気のなかでいちばん高いもの）の違う人物を同じ府州内に置かないようにね。

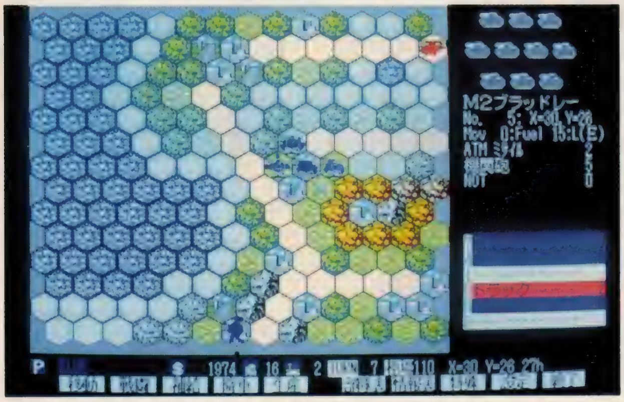
SUPER 大戦略98
SUPER 大戦略68K

F-117だのB-2だののステルス機なんかが話題の今日このごろ。ああいった人殺しの道具を本当に使うこと前提で考えてる人たちって、やっぱどこかおかしいんじゃないかと思う。やっぱ戦争は、大戦略シリーズに限るぜっ！

システムソフト
PC-9800シリーズ,X68000シリーズ 8,800円

この子だれの子

大戦略シリーズ。バージョンアップを重ねつつ、1985年の発表から、3年以上もSLGの定番として定着しているこの実力。途中、『ファンタジー・ナイト』、『マスターオブモンスターズ』という副産物も生みつつ、確実に進化をとげているなか、最新の成果が、この『スーパー大戦略98』と『68K』である。好みにもよるが、『大戦略II』は、シリーズのなかでかなり特殊な立場にあると思う。ルールや機能が、かなり強化されただけで、内容的なものまで変わってしまった。もちろん『II』は、よくできたSLGではあったが、やっぱり『パワーアップセット』あたりがいちばん楽しい、というのはあったと思う。ゲーム性ということを考えると、あそこまで厳密にしなくても、と思えるところが『II』には確かにあったような気がする。たとえば、補充のルール。『II』では、自分が占領した都市ヘックスにいても補充はできなかった。同一種の別ユニットと合流しないと、元のように10個そろった部隊には回復できないのだ。確かにあたりまえというか、もっともな話なのであって、本来はこっちのほうが正しいはずなのだ。前線で、最新型戦車が補充できるわけがないのである。しかし、である。しょせんゲームなのである。なにもそこまで厳しく考えなくてもいいんじゃないの？というノリはあった。このへんからが好みの問題になるのだが……。少なくともJ.D.はこのへん、敵に攻め込んでくぞーっ！というノリを、いろんなこと考えながらプレイしなくてはならないことが、多少さまたげていたような気がする。ルールが複雑になればなるほど、プレイヤーが将軍だけじゃなくて、大将や中将、補給部隊長までやらなくてはならず、そこが面白い、という人が大満足をするのと同時に、一部に「メンドッチー！」という印象を与えていたのも確かだと思うのだ。もちろん、これは、『II』について、消極的な評価をする、ということではない。なんというか、大戦略シリーズの全体のパワーアップに貢献したのは確かだし、ゲーム自体の完成度も高い。



見よ、このグラフィック。淡め淡めで統一！大人のゲームなのだ！

とにかく、このへんの気持ち、わかってほしい、と思うのである。

というわけで、ずいぶん前置きが長くなってしまったが、『スーパー大戦略98、68K』である。この両者、グラフィックや操作系で、だいぶ違ってはいるものの、内容的にはほぼ同等といえそうなので、以後、『スーパー大戦略98』と書いて代表させることにする。実際にプレイできたのも、写真を載せているのも98版のほうが多いので、そのへんよろしく、と。

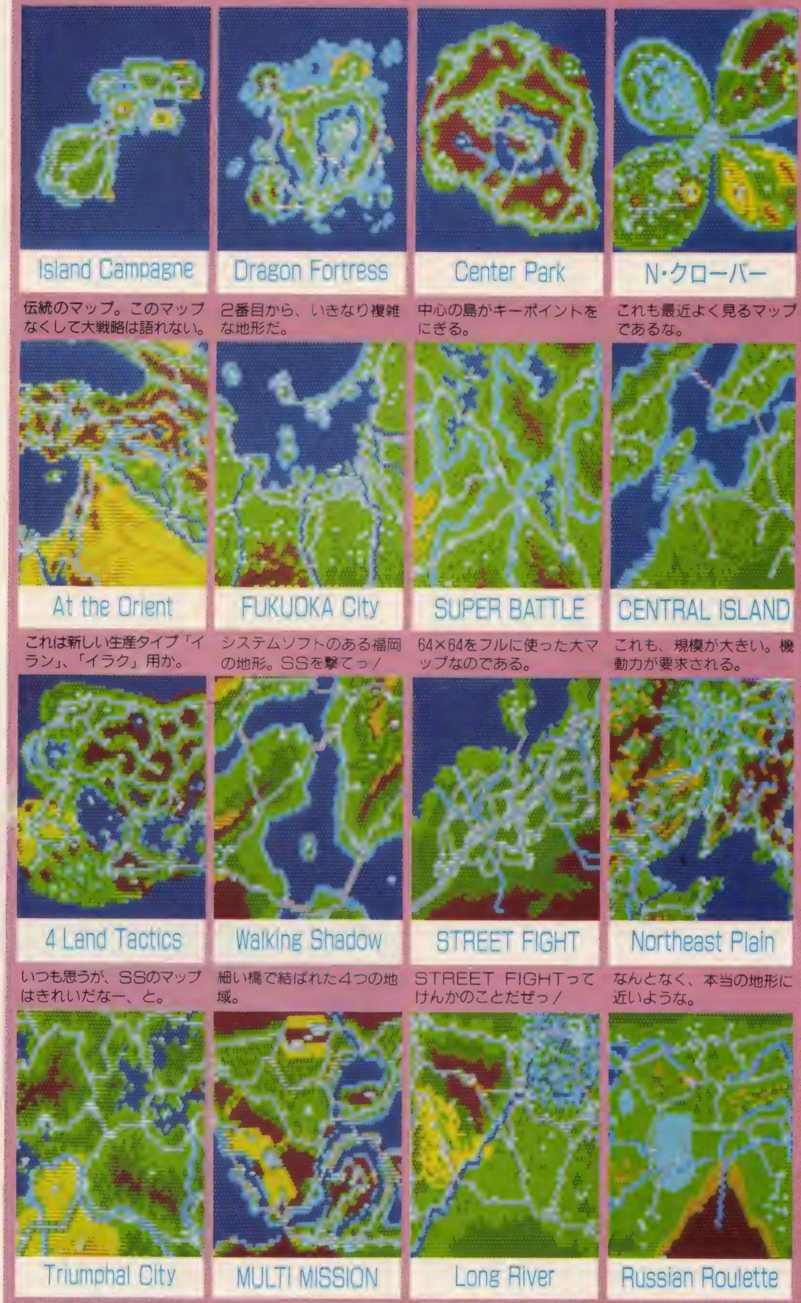
さて、この作品、シリーズのなかでどういう位置づけなのかというと、『大戦略II』のおいしいところだけとって、それをパワーアップセットあたりに追加したというか。『II』をもっと楽チンにプレイできるバージョンにしたというか、なかなかつかみどころがない。もともと『スーパー大戦略』は88ユーザーに、『II』のスペックを！というふうな感じがしていたもので、これを98に、というのは逆輸入、という感じもなくはない。J.D.としては、『大戦略II』をよりイージーに、ゲーム的に楽しめるバージョンにした、という気がする。

とにかく、位置づけはむずかしいが、操作はいたって簡単。ストレートに戦略ゲームの楽しさが味わえるものになっている。

と、まあ大戦略シリーズにこれまで付き合ったことのない人には、何をいってんだ？みたいな文章になってしまった。が、まあこれはお許しを。以下、項目別に、『スーパー大戦略98』の詳細を紹介したい。

熱き血潮の全16マップである

メニューで、こんなきれいなグラフィックが出るんだ。やっぱ16ビットは違うなー、と。



Island Campagne：伝統のマップ。このマップなくして大戦略は語れない。

Dragon Fortress：2番目から、いきなり複雑な地形だ。

Center Park：中心の島がキーポイントをにぎる。

N・クローバー：これも最近よく見るマップであるな。

At the Orient：これは新しい生産タイプ「イラン」、「イラク」用か。

FUKUOKA City：システムソフトのある福岡の地形。SSを撃てっ！

SUPER BATTLE：64×64をフルに使った大マップなのである。

CENTRAL ISLAND：これも、規模が大きい。機動力が要求される。

4 Land Tactics：いつも思うが、SSのマップはきれいだなー、と。

Walking Shadow：細い橋で結ばれた4つの地域。

STREET FIGHT：STREET FIGHTってけんかのことだぜっ！

Northeast Plain：なんとなく、本当の地形に近いような。

Triumphal City：勝利の都市とは？

MULTI MISSION：すっごい複雑な地形なのである。こわい。

Long River：河とともに文明が栄えるのである。

Russian Roulette：ロシアン・ルーレットってどういう意味なの？

マップ

マップの大きさは、64×64ヘックスで88版と変わらず、大戦略シリーズ最大規模である。これはうれしい。マップはデカければいいというものでもないが、規模にゆとりができる、ということは、マップを作るうえで無駄が許されるということ。やるべきことを押さえていれば、そういった無駄が多いほど面白さ、本当らしさを増すための領域がふえるはずだからだ。

ヘックス、というか地形の種類は14種類、と88版に同じ。道路、平野、森、川、海、砂漠、荒れ地、山、橋、沼地、要塞、都市、空港、首都がその内訳。『大戦略II』の22にはかなわないが、II以降の製品と思わせるのが、橋と要塞である。もちろん、戦略爆撃機や、工事車両とか工兵とかはないので、橋や要塞を破壊したり、造ったりはできないが、やはりこれも雰囲気である。

付属のマップは16枚。もちろん、マ

X68000版はこんなにハデ!!

なんとなく、おしゃれなハデさというか、ポップな明るさというか、きんきんだけど品はあるというか、天気晴朗なれど波高しというか、日本ドハデ大賞！というか、とにかく元気が一番！

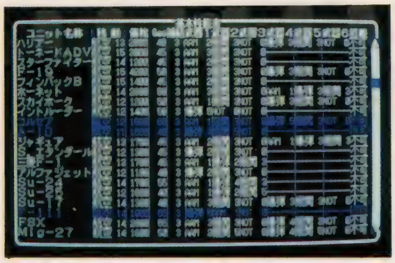
ップエディターを使って、オリジナルのマップを作ったり、既存のマップを改良したりすることも可能だ。マップエディターも、さすがに16ビットマシン、使い勝手はいい。

ユニット

ユニットの種類は88版よりふえて、126。もともと88版の121というのはシリーズでもぶっちぎりの多さだったんだから（『大戦略II』は63)、もう文句なしにNo.1。金メダルなのである。88版と比べてふえているのは、表1のとおり。特別、すっごーいユニットがふえたというわけではないが、うれしい。98ユーザー、68000ユーザーは幸せだ。

1つの国が持てる、というか生産できるユニットの数は48。これは、『II』が64だから、少ない。でも、「少ないよー、もっと多くしてくれよー」という声は出ないだろう。はっきりいって、多すぎると、自分はいいんだけど、4カ国かなんかで、敵がばんばんユニット造っちゃうと、待ち時間が長くてもー、ということになる。まっ、長期戦になると、32、というのではちとさびしい気もしてくるので、これくらいがいいんじゃないか、と。

基本性能表。生産するときにはじっくり検討ね。



航空機部門。同じユニットでも武装パックで2様に。

これらのユニット群、大戦略シリーズの例にならって成長する。まっ、いくら成長するといっても、M1や、レオパルドが、オーガやマクロスに成長してしまうわけではない。M1はM1のままなのだが、防御力、攻撃力がアップするといった感じ。昔から言われてたことだけど、エースになったゲパルトは、ローランドとレオパルドを2つ合わせたような強さになってくれる。もちろん、輸送トラックをいくらエースにしても（長いターンかければ不可能ではない)、しょせんトラックであるが。

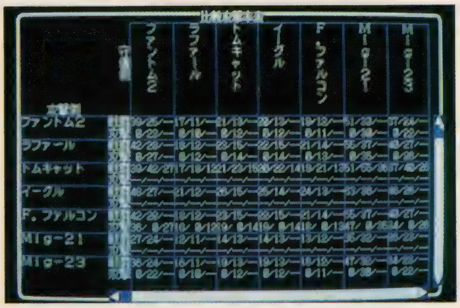
それから、今回88版と違っているのは、ユニットによって、3通りまで武器を持ちかえられるということ。まっ、飛行機なんかで、機銃のほかに、AAM（空対空ミサイル）と、地上攻撃用の爆弾が積める、と。しかも、武装パッケージも、ものによって2種類あったりして。これは、AAMは少なくていいから、爆弾をいっぱい積みたい、とか各種の要望にこたえてくれるもので、端的にうれしい。もちろん機能がふえてくると、それを使う側は、よりうまく使いこなすには、きちんと整理された情報が必要になってくる、というのはいわずもがな。なんとなくドンブリカンジョウで、あの戦闘機なんとかしたい、とか言いながら、こいつ速そう、とか選んでしまうようではいけないのである。いけないこともないが、やはり心がまえの問題として、ね。まっ、自分のパッケージを使いこなすまでは、基本表を参照しつつプレイするのがいいみたいである。

パッケージも12から14になっている。ふえた2つというのが、あぶない。イランとイラクなのである。米ソのけっこういい武器が並んでいる。もちろん、自分で新しくパッケージを作ることもできる。楽しいことではある。

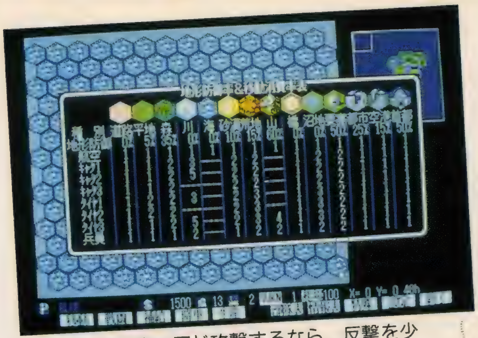
生産

というわけで、いよいよ実戦に入る。戦闘開始！となるとまず生産である。これも、88版とほぼ変わらず。たびたびひきあいに出すが、『II』のように工業力などというパラメーターはない。これもうれしい。ああいうのが好きな人もいるんだろうけど、めんどくさかった人も多いと思う。思うに、あれはもっとレベルの高い、というか、もっと巨視的な戦争のシミュレーションには必要かもしれないけど、といった感じ。都市の数で、経済力が毎ターンもらえて、というのもつきつめて考えるとおかしいような気もするが、まっこれがゲームなのである。単純でよろしい。

単純といえば、オペレーションもこれだけの多機能でありながら、マウスひとつで、簡単至極。これまで、何らかの『大戦略』シリーズを遊んでる人ならマニュアルなど読まなくてもプレイできるはず。たとえば生産でも、生産というところをクリックしなくても、



比較攻撃率表。敵にぶつける前に一度チェック！



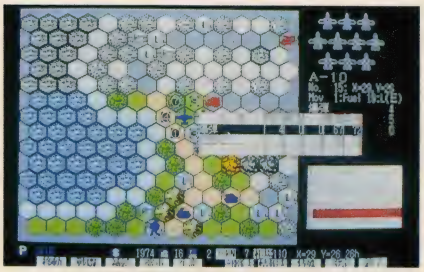
地形別防御率表。同じ攻撃するなら、反撃を少なく。

生産したいヘックスで、「ここをなんとかしたい」と、マウスをクリックすると、「生産／中止」というウインドーが、「生産したいの？」といわんばかりに出てくれる。楽チンなのである。

移動・戦闘

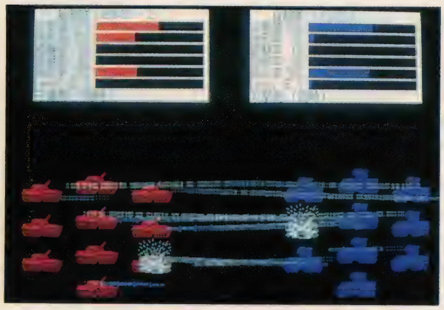
移動も楽。動かしたいユニットでクリックすると、ズルリッとマップが変わって、行ける範囲以外がモノクロになる。到達地点でもう一度クリックすると、そこにツルツルッと動いてくれる。あっ、ごめんここじゃなかったってときも、そのまま違う場所をクリックすると、勝手に戻ってもう一度動いてくれる。これまでみたいにキャンセルしなくてもいいのだ。これは、プレイ中何百回ってやることなので、すごくいい。こういう細かい部分の配慮がうれしいのである。

移動で特筆すべきなのが、ZOCの問題。これまで、補給車とか輸送トラックなんかで、M１や、ひどいときにはA-10なんかが、１～２ターン足どめを食う

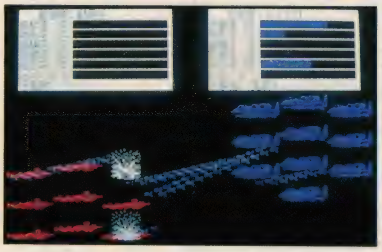


A-10で攻撃するのは？

などというムカツク（相手がやった場合）シチュエーションがあったりした。今回は、十分な攻撃力を持たないユニットはZOCを形成できない。これはいいことである。条件としては、相手ユニットを攻撃する武器を持っているか否か。対空攻撃武器を持ってないトラックや動員兵なんかの上は、飛行機は通過できちゃうし、補給車のように攻撃



ドハデなリアルタイム戦闘モード。



A-10で動員兵攻撃するなんて！

手段を持たないものは、何でも乗り越えられちゃう。あるいは、攻撃力はあっても、弾切れだと、ZOCを形成できない。

戦闘は例のごとく、リアルタイム戦闘モード。原則、同時攻撃である。武器に優先順位というのがあって、たとえばSAMが最優先、AAAMが次、AAMがその次といった感じ。だから、航空ユニットで、対空砲持ってるのなんかねらったりすると、こっちが攻撃しかけたのに、敵のほうが先攻ということになってしまう。より、リアルになっているといえる。

思考ルーチンも、シリーズ最強とい

生産タイプも簡単にエディットね。

われている。そんなに長くプレイしたわけでもなく、またほかのシリーズと比較することもできないが、確かに手ごたえは感じる。このへんは、ファンの実感にまさるものはないのだが……。

グラフィックいい！

最後になったが、グラフィックは、シリーズ中最高といえる品のよさ。色の使い方と落ち着きがあって（98版）、なんか、大人っぽい感じがしていい。X68000のほうはハデー！って感じで、こっちはこっちで個性的。ウインドーの出方も、ポップダウンで、マックみたい！とかミーハー心を刺激するのである。

というわけで、今回はここまで。とにかくバランスよく仕上がっていて、操作性はよく、グラフィックもよくて、思考ルーチンは強化されているし、これはもう、はっきりいっておすすめなのである。と、いうところで……。

占領のグラフィックも渋くてよい。なんつってもカッコイイ。

表1 新加入ユニット

軍事のハイテク化にともなって、新加入のユニットも5つ。F-117が新兵器。

ユニット名	生産タイプ	種　類
ラファール	フランス	戦闘機
T-55	ソ連	戦　車
ホーク	アメリカ	ミサイル車
F-117ステルス	アメリカ	最新鋭攻撃機
F-5タイガー	アメリカ	戦闘機

大日本帝国海軍の戦略

大海令

アートディンク
PC-9800シリーズ
12,800円

ついに出た！　太平洋戦争の決定版コンピュータゲーム。戦艦大和からゼロ戦まで、綿密なデータを駆使し、流動的なゲーム展開で、プレイヤーをのめり込ませる。シミュレーションマニアもお茶の間のゲームファンも、これ一本で今年の冬は決まりだね！

リアルさとプレイアビリティーのマッチした迫力シミュレーション

艦隊の動きが一目でわかる戦闘画面。

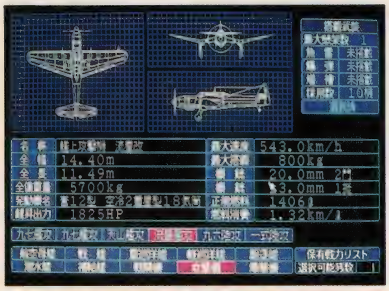
重要な文書は自分で暗号を作成するのだ。

シミュレーションゲームの永遠の課題は、そのシミュレーション性とプレイアビリティーのバランスをどこでとるかということだ。シミュレーションゲームというくらいだから、シミュレーション性がまったくなかったらただのゲームになってしまうわけでそのゲームの存在価値はなくなってしまう。ところが、シミュレーション性を追求しすぎると今度は複雑で難解なゲームになりマニア向けになってしまうのだ。今までのシミュレーションゲームと呼ばれてきたコンピュータゲームはどちらかと言えばゲーム性重視のものが多かった。マニアックなゲームの売れるアメリカと違い、高校生のユーザーが多い日本のパソコン市場では複雑なゲームを作るのはむずかしかったのだろう。そこでこの『大海令』である。

従来のヘックス画面や複雑な計算などをいっさい排除したシンプルなゲームシステムにもかかわらず、各兵器の性能や2つのシナリオの状況設定などのシミュレーション性をかなりのレベルまで追求しているのがうれしい。これならば、ビギナーからマニアまで相当数のファンが楽しむことができるだろう。とくに注目すべき点は、今までのゲームでは見過ごされてきたPoint of View（プレイヤーの視点）の概念を導入したことにある。シミュレーションゲームをプレイしていると疑問に思うのが、いったい自分の立場は何なのだろうということだ。ふつう軍隊では、作戦を立案する司令官が部隊とともに戦闘に参加することはないし、師団長が指揮下の各中隊の攻撃を指揮することもない。ところがこれがシミュレーションゲームでは曖昧になっている場合が多いのだ。

このゲームはその点、連合本部から補給本部までいくつもの指揮系統を作り各司令部が決定しなくてはならない問題を明確に表現している。プレイヤーは、連合艦隊司令長官として作戦を立案するか、一艦隊の司令として戦闘を指揮するかを選ぶことができるのだ。さらにゲーム性を重視する人のために、このすべてをプレイすることもできるようにしているあたりは称賛に値するであろう。

今回はこのゲームの2つのシナリオを紹介し、その作戦を考えることによって、このゲームのシステムを解説してみることにしよう。それにより、こ



各兵器のデータは細部まで調べられている。

戦闘後の損害報告。沈没日時まで正確に知ることができる。

のゲームのシミュレーション性も理解できるはずだ。

また、この２つのシナリオは太平洋戦争の最初と最後を扱っている。前のシナリオの結果は次のシナリオの戦力に影響を与えるのだ。ARTDINKでは今後も有名な海戦を随時出してシリーズ化するそうだから、壮大なストーリーを自分で作るのも夢ではないかもしれない。

作戦レベルごとに本部があるのだ

連合本部

作戦を立案し、各艦隊に攻撃目標と針路を司令するところ。すべての戦闘の要になる海軍の最高司令部である。

編成本部

各艦隊の編成を決定するところ。軍艦や航空機の所属や指揮系統を決定するのがその役目。

艦隊本部

海軍の戦闘単位となる、数隻の艦艇からなる部隊の司令部。攻撃を直接指揮するのはこの司令部である。

補給本部

戦闘するのに必要な弾薬や燃料を管理し、必要に応じて各艦隊にそれを配分するのが任務だ。

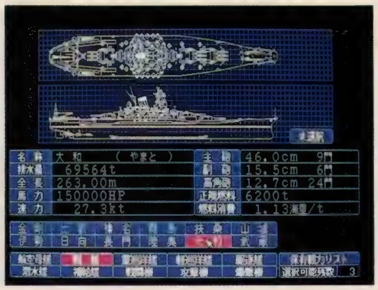
ゲームに登場する代表的兵器

航空母艦 赤 城

日本の代表的な航空母艦の一つ。ワシントン条約によって主力艦の数を制限されたことによって、当初巡洋戦艦として建造されていたのを空母に改造した。そのため空母にしては大型の大砲を搭載し、戦艦の船体の上に３層の飛行甲板を造ったため全高がかなり高くなっているのが特徴。真珠湾攻撃では活躍したが、ミッドウェー海戦でアメリカのドーントレス急降下爆撃機によって撃沈された。

戦艦 大 和

知らない人はいない世界最大の戦艦である。排水量67000トン、46センチ砲を９門搭載していた。これは射程が40kmもあり、その威力は絶大であった。しかし、このころには戦艦はもはや必要とされなくなっており、海軍の主力はすでに航空母艦に移っていた。大和は昭和20年４月、数隻の随行艦とともに沖縄に向けて出撃し、途中東シナ海で米軍機によって撃沈された。



零戦21型

大戦を通じて旧日本海軍の主力戦闘機であった傑作機。「ゼロ戦」の愛称で知られている。その長大な航続距離を生かして広大な太平洋で大活躍し、坂井三郎や西沢幸一などの数々のエースを生み出した。小回りがきき、格闘戦ではどの米軍機よりも強かったが、馬力のなさと防弾能力の貧弱さによって、また、大戦初期に優秀なパイロットを多数失ったことなどによりしだいにその優位を米軍機に明け渡していった。

シナリオ1

真珠湾攻撃

史実

昭和16年、アメリカとの開戦が決定したとき、連合艦隊司令長官だった山本五十六は、アメリカに対する優位を築くため、開戦と同時にアメリカ太平洋艦隊の基地真珠湾を航空機によって攻撃し、それを壊滅させる作戦を発案した。作戦は、極秘のうちに進められ、開戦予定日12月８日に先立つこと１週間、６隻の航空母艦を主力とした機動部隊はヒトカップ湾を出港したのだった。

運命の日12月８日（米時間12月７日）、零戦、九七艦攻、九九艦爆など、約200機の日本軍機が真珠湾に襲いかかった。

その日が日曜日であったため、アメリカ軍は演習もなく真珠湾は静けさに包まれていた。突然の空襲に彼らはなす術もなく、ホイラー、ヒッカムなどの飛行場では、米軍機が離陸する間もなく地上で破壊されていった。真珠湾の司令官であったキンメル中将が、最初日本軍機をみて米軍の演習かと思ったほど攻撃は意表をついていたのだった。港に停泊していたアメリカ太平洋艦隊の軍艦は慌てて港から脱出しようとして座礁したり、狭い港の入り口に殺到して身動きできなくなったところを日本軍機にねらい撃ちされたりしていた。

結局、アリゾナとオクラホマの２隻の戦艦をアメリカ軍は完全に失い、何隻かの軍艦が使用不能になったほか、数百機の航空機を撃破された。対する日本側の損害は、たった27機が撃墜されただけだった。

この戦いは日本軍の圧倒的勝利に終わったが、戦略的にみると、本来そこにいるはずであった米空母を沈めなかったことや、政府の手違いから宣戦布告以前に攻撃を掛けてしまったことにより、アメリカ国民の日本に対する敵愾心をあおってしまったなどのマイナス面もあった。

参加兵力

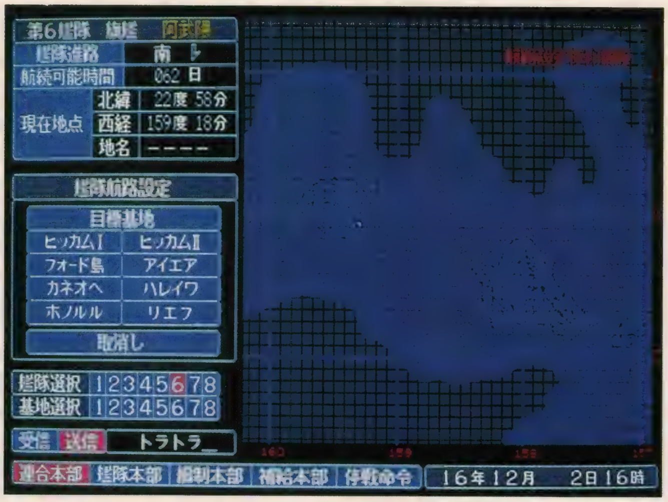
この作戦は基本的に航空攻撃を前提としているので、主力になるのはもちろん航空母艦である。ただ空母の数だけそろえてもそれに乗せる航空機には限りがあるので、史実どおり６隻の空母かそれ以下で十分だろう。また空母の護衛用にスピードの速い艦艇をつける必要がある。写真では大和を参加させているが、これは愛嬌。別に必要ない。ただ、どうしても大和を真珠湾に突っ込ませたいというならやってみてもいいかもしれないが、大和は足が遅いため機動部隊から外して単独行動をさせたほうがいいだろう。

作戦

真珠湾とひと口に言っても、そこにはいくつかの米軍基地がある。１つの艦隊には１つの攻撃目標しか指定できないので、空母ごとに目標地点を定め、それによって艦隊を編成するとよいだろう。空母は２隻を一組にして、それぞれに、戦闘機、攻撃機、爆撃機を均等に配分する。１回の攻撃では３つの機動部隊のそれぞれ１隻の空母から攻撃隊を発進させ、残りは、最初の攻撃が始まるころ、２次攻撃部隊として発進させると効果的だ。また、重要なことだが、各艦隊の航路は暗号を使って極秘にしておくことを忘れないようにしたい。さらに12月８日以前はまだアメリカと日本は交戦状態に入っていないので、攻撃するのはやめたほうがいいだろう。あと12月９日にアメリカ軍空母が地図の南から出現するので撃ち漏らさないようにしたい。

真珠湾に群がるアメリカ軍。

民間飛行場を利用しよう。



シナリオ2

本土決戦

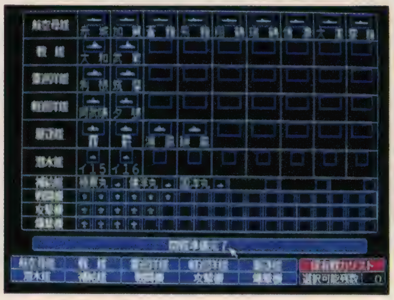
史実

真珠湾攻撃から3年、多くの戦いの末、日本海軍は多くの物質的および人的資源を失った。戦艦があっても、それを動かす石油はすでになく、航空機があっても、それを動かすパイロットがいないのであった。1944年（昭和19年）、起死回生をねらったフィリピン海戦に失敗した連合艦隊に、もはや残された戦力はないのだった。アメリカ軍は小笠原諸島に侵攻し、激戦の末、硫黄島を占領した。次の目標は沖縄。また、北方からは、アリューシャン方面から北海道へ向けてもう1つの艦隊が進んでいた。もはや日本は袋の鼠であった。

昭和20年4月、攻撃を受ける沖縄を救おうとする決死の作戦が発動された。その名を「捷一号作戦」。戦艦大和を中心に、軽巡矢作と数隻の駆逐艦によって編成された部隊で、沖縄攻撃中の米機動部隊に突っ込もうという自殺的作戦であった。万に一つも勝ち目のない作戦ではあったが、これがこのときできる連合艦隊最大の作戦なのであった。

呉軍港を出港した艦隊は、豊後水道を抜け一路南へ。途中まで地上基地から上空護衛の戦闘機がついてきていたが、燃料がなくなり引き返す。これで艦隊は上空からの攻撃に対してまったくの無力になってしまった。またその位置も、豊後水道から追尾を続けていた潜水艦によって逐一報告されていたのだった。沖縄までの航路のほぼ半分まで来たころ、ついに米軍機による空襲が始まった。巨艦大和は何度となく続く攻撃にも耐えていたが、いつ果てるともない攻撃に他の船は次々と落伍していった。そしてついに数え切れないくらいの爆弾と魚雷を食らった大和にも最後のときがやって来た。真っ二つに折れて波間に消える大和。その生存者は約30名。これによって連合艦隊は文字どおり息の根を止められたのであった。

参加兵力

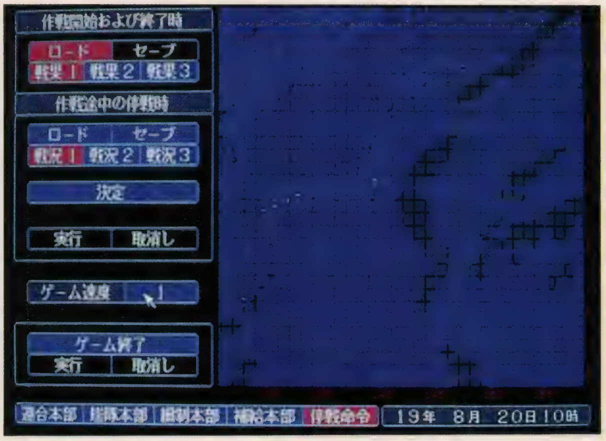


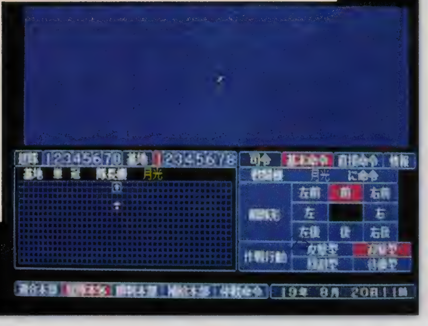
ゲームでは、両軍のバランスを取るために、史実よりもかなり多い兵力を日本軍は使うことができる。よって、作戦の主力になるのはやはり空母だ。戦艦大和といえども、航空機の上空援護がなくては鉄の棺桶にすぎないのだから。空母は航空機の数よりも多めに用意して、航続距離の短い航空機の洋上基地にするといいだろう。また、空母に搭載できない大型機も地上基地を有効に使うことによって効果的に使うことができる。航空機は、紫電改や流星などの最新兵器をぜひ使ってやろう。

アメリカ軍の集結地は硫黄島だ。

作戦

アメリカ軍のほとんどは硫黄島周辺に位置している。ここへ攻撃をかけるのは自殺行為に等しいので、日本本土へ近づいてくるのを待ってから迎え撃ったほうがいいだろう。空母はできるだけばらばらに、また、発見されないよう十分配慮するようにしよう。信濃には航空機は配備せず、航続距離の短い航空機の燃料補給用に洋上で待機するべきだ。アリューシャンから来るアメリカ軍に対して兵力をさくことはただでさえ少ない部隊を分散させることになるのでやめ、すべての部隊を沖縄方面に向けたほうがいいだろう。大和はできるだけ早く敵と交戦し、敵の目を引きつけると同時にできるだけ多くの損害を敵艦隊に対して与えるようにするべきだ。とはいっても史実どおりに大和を敵機動部隊に向けたのでは駄目で、空母との綿密なコンビネーションプレイをしなくてはならない。





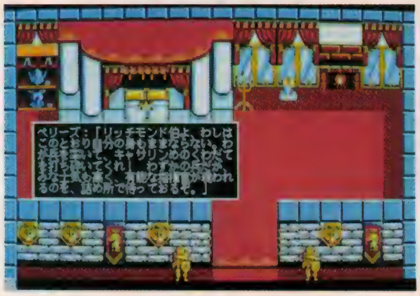
アメリカ艦隊に攻撃をかける航空機。

First Queen

ファースト・クィーン

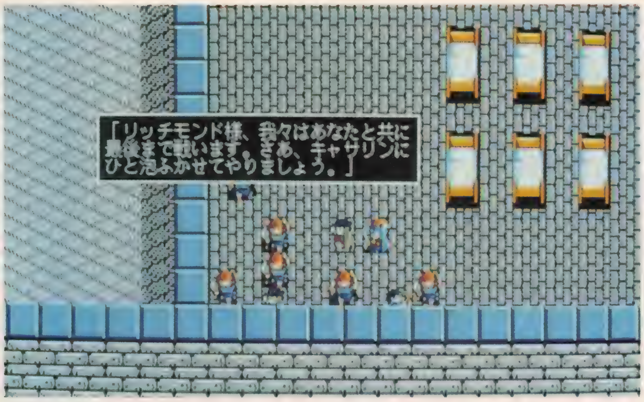
呉ソフトウェア工房
PC-8800シリーズ
8,800円

広大な土地を舞台に繰り広げられるマルチキャラ・シミュレーション!



カーディックの王様は病に伏している。主人公はセリフの下ね!

『FQ』もいよいよ完成間近。例によって、ダマシは押し掛けテストプレイヤーとして、大宮に通う日々を過ごしている。画面内で一度に60人近いキャラが戦闘を繰り広げるさまは、さすがに迫力。16ビット版なので、それだけの大人数で行動しても、耐えきれない遅さとはならないあたり、技術力と苦労がしのばれる。まだ、プレイバランスが確定していないので、そのあたりのレポートができないのは残念だが、この号が書店に並ぶころには、すでに発売となっているはず。ああ、一刻も早く製品版でプレイがしたい。

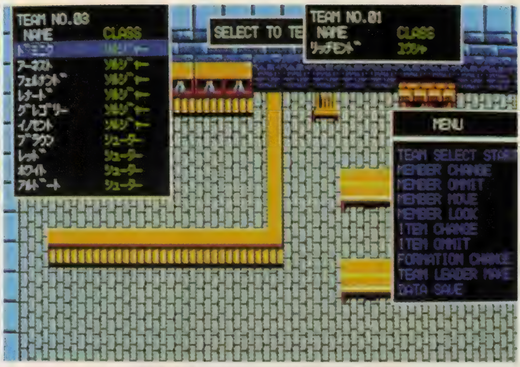


最初のグループ。情けないほど弱い。

ポスターがいいのです

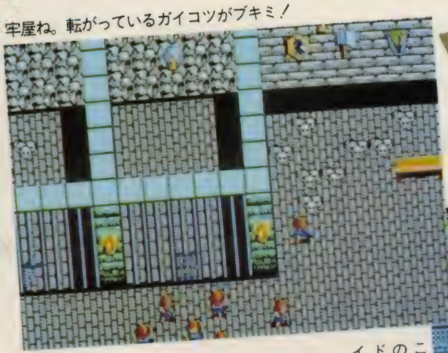
いやあ、のっけからゲームの話でなくてゴメンね。今日、ポスターの試作版を見せてもらってきたのだけれど、これがカッコイイのだな。原画はあの天野喜孝さん。上のイラストがそれだ。実物はもっとずっと大きい。迫力あるでしょ!

パッケージ、ポスター以外にも、オープニング、エンディング用に、まだ何枚か天野さんの原画が使われているのだ。そうそう、今日は作っている途中のオープニングも見せてもらってきたのだった。『シルバーゴースト』に比べ、ずっと落ち着いた感じになっている。もちろん、背景設定もストーリーも別ものだから、オープニング・プロローグも新しく作り直したものだよ。イメージが変わってきたのは、グラフィックのお姉さんの気合いの入り方が違うってこと。『FQ』は、マップの製作から乗りにノッテルからね。



メニュー関係は『シルバー〜』と変わっていない。

牢屋ね。転がっているガイコツがブキミ!



これもエルフ城の内部。ステンドグラスがキレイでしょー!

入ろうとすると、扉が開くんだぜー!

だんだんと大作の風格をおびてきて、期待も高まっているのだ。

システムのおさらい

えーと、11月号の記事から、少し時間があいてしまったね。12月号のソフトハウスエクスプレス拡張版でも、ちらっと進行状況はレポートしているけど、もうマップは確定している。今はシナリオの最後の詰めの段階。もう、先は見えているので、きっと年末の発売には間に合うだろう。

『シルバー〜』をプレイしていない人もいるだろうし、98ユーザーには初お目見えだから、もう一度システムの特徴について書いてみるね。まず、問題のマルチキャラについて。

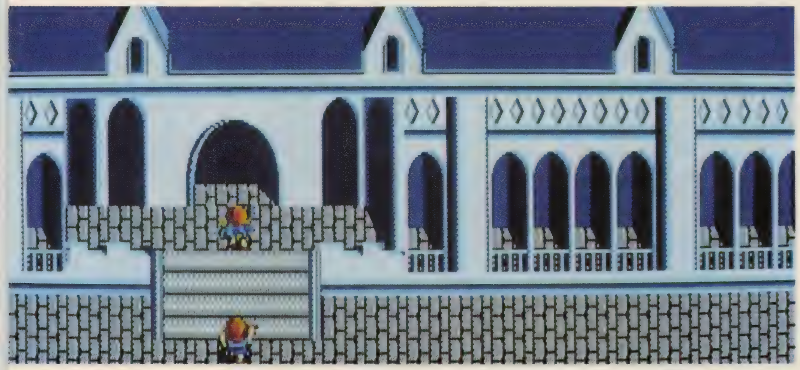
もともとは、中世の城攻めをテーマにしたシミュレーションを作るつもりだったんだ。城の内部なんかは3Dも試していたのだけれど、大人数を扱うのに処理がしっくりこない。それで、城攻めまでの野外の移動シーンでいろいろと実験していたのが、そのままゲームとなってしまったって感じ。

疑似3Dの平面スクロールでどこまで人数を出せるかって試していたら、プレイヤーの操作の問題が大変なわけ。まさか、1人ずつ動かしていたんじゃ、とてもゲームにならないので、それぞれのキャラが思考ルーチンにもとづいて動く、現在の形になったんだ。社長は以前、シューティングっぽいゲームを作っていたので、そのころの技術が役に立っているわけだ。動きを見せることで、乱数に頼ったシミュレーションとは違った、独自の世界が生み出されている。

マルチキャラの面白さっていうのは、当然だけどその人数の多さに尽きる。なぜ、大人数だといいかっていうと、プレイヤーの操作の仕方によっては、強い敵にも勝てる可能性があるからだ。キャラが1人のRPGだとレベルを上げなければ絶対に勝てないけれど、マルチキャラならたとえこちらのレベルが低くても相手を袋だたきにしちゃえば、なんとか勝てる。あるいは、同人数の敵と戦闘に入った場合でも、地形や建物を利用して相手を分散させて、できるだけ少ない損害で突破するといったテクニックもある。力ずくでプレイすれば、ハデな戦闘シーンが見られるし、地道な努力も実を結ぶ、自由度の高いシステムなんだ。

もう1つの特徴は、移動モードと戦闘モードが分かれていないこと。これもRPGばっかりプレイしている人やウォーシミュレーションに慣れている人には新鮮なはずだ。隊列を組んで次のマップをめざして進んでいくと、前から進んできた敵と遭遇したり、木立の陰に隠れていた部隊に襲われたりしちゃうわけ。戦闘になったからっていって、操作するキーが変わるわけでもないので、そのままダーッと格闘戦になる。プレイヤーは先頭の指揮官を使って、敵の弱そうなところを突くとか、取り囲まれてる味方を助けたり、けっこう忙しい。

相手が弱そうなら、部下にすべて任せっきりで、後ろでのうのうと遊んでいることだってできる。戦闘が起こったからといって、プレイヤーは必ず忙しくなるわけでもない。味方がレベルアップしてくると、どんどん楽になってくるのは、RPGよりも極端に現れる。こういうのは、ふつうのウォーシミュレーションにはない感覚だね。


エルフの城だ。壁の白さがまぶしい。

ログリス地方の全体図

■ルートマップ

■リアル版

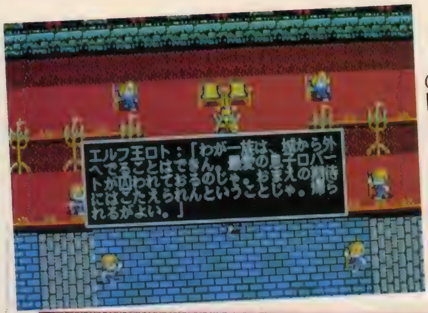
キャンプで表示される全体マップは、エリアのつながりがわかるルート図と、位置関係の正確なリアル版が用意されている。ゲーム中、自由に切りかえられるんだ。

マップとシナリオ

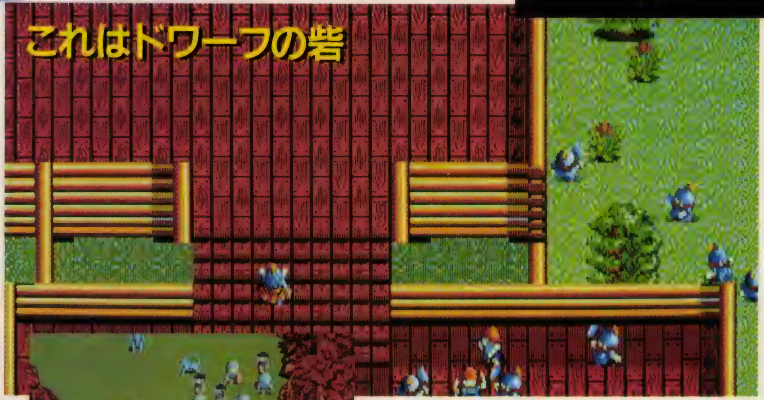
98版では、マップがぐっと広くなって、いよいよシミュレーションらしくなってきた。そこで、シナリオのほうも、よりシミュレーションらしく、活発で強大な敵が設定されたんだ。『シルバー～』では、自分の城を取り返しに行くというストーリーだったけれど、今度は向こうから攻めてくるのを迎え撃つ。具体的には、北方の山を越えた向こうの国オルニックが、このログリス地方を自分のものにしようと、侵略を開始した。オルニックの女帝と、カーディックという国の王女のどちらかが、イングランドの最初の女王となる。それが、タイトルの『ファースト・クィーン』の意味だ。ゲームの架空の歴史自体は、オルリック戦記と呼ばれている。

プレイヤーは、最初から２つほど部隊を持っているんだけれど、これだけでは心細いから各地を巡って味方を増やしていかないといけない。だが、まごまごしていると敵はどんどん近づいてくる。ひとつの部隊で、それらをくい止めることはまず無理。相手のルートを見て、要所を押さえることが大切だ。敵部隊が最初の城を占領してしまったら、いくら部隊を持っていてもゲームオーバーだ。

マップが広くなったおかげで、登場する種族もずっと増えているぞ。主役はどちらも人間族だけれど、その２つの勢力に挟まれた地域に、ドワーフ、エルフ、バードマン、ケンタウロス、リザードマン、半魚人などが住んでいる。ドワーフはすでに森のすみかを追われ、隠れ里を拠点にして抵抗を続けている。バードマンを従えたエルフ族は一大勢力なのだが、王の一人息子を人質に取られているため、城にこもったまま動けずにいる。もう１つの大きな勢力であるキャメロットは、ユーサー王が年寄りで気弱になっているため、これも籠城したまま動こうとはしないのだ。リザードマンたちは早くからオルリック側につき、彼らの配下で攻撃の先兵を務めている。



建物内部の部屋がみな広くなったので、会見の間もゴーカです。



これはドワーフの砦

兵士とマッドドックの混成部隊に襲われた！

さらにプレイの展開を面白くするために、種族間の友好関係も設定されている。ドワーフはケンタウロスの住む森を荒らすので、仲が悪い。これは戦争になっても変わっていないので、プレイヤー（カーディックの部隊）はどちらか一方しか味方にできない。また、エルフとドワーフも反目しているので、ドワーフを連れているとエルフの城には入れてもらえないのだ。もっとも、こちらのほうは、あとでプレイヤーの操作で同じ部隊に配属することはできるようだ。

また、エルフとキャメロットの２大勢力を両方とも味方につけてしまうと、ストーリー展開がつまらなくなってしまうので、シナリオ上どちらか一方しか同盟を結べないように仕掛けがしてある（これには抜け道が存在するという、もっぱらのウワサであるが……）。最悪なのは、プレイの仕方が悪くてどちらも敵にまわってしまった場合。この可能性をそのまま残すかどうかは、まだ保留されているんだ。テストプレイでバランスをみてからということ。

建物内部に注目

マップ地形は『シルバー～』をもとにしているので、村、草原、森などのイメージは共通している。大きく変わったのは地下と建物の内部。かなりのマップキャラが新しくかき起こされている。とくにエルフの城は、外見もキレイだけど、それ以上に部屋の中のグラフィックがすごい。キャメロット城の内部もそうとう広いぞ。

それから、16ビット版ということで、いろいろとグラフィック的な仕掛けもしてあって、サービスがいい。壁のランプがゆらめいていたり、水面がキラキラしたりとか。建物に入るときに、扉が開くようになったのも、プレイしていて気持ちがいい。王の広間なんかで立ちんぼしている衛兵が、こちらの位置によって向きが変わるなんて細工もしてある。このあたりは細かいところね。もっと大きなグラフィック・エフェクトも用意されている。

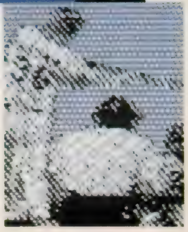
現在のバージョンでは、ややレベルアップがシビアで戦闘がつらくなっている。だいたい20人もいると、なかなかすべてのキャラに注意を払っていられないのだな。どうしても、『シルバー～』に比べると損害が多くなってしまう。このあたりのバランスも、製品版までには修正されるだろう。

来月から同時進行かな？

燃える
ゲームやねん!

野球道

THE WAY TO GLORIA



日本クリエイト(タケルでのみ販売)
■PC-8801SRシリーズ(VAのみ不可)
7,500円

『野球道』は、プレイヤー自身が監督となり、チームを率いて1シーズン、130試合を戦い抜き、リーグ優勝の栄光を勝ち取るゲームだ。選手それぞれの個性、そして試合そのものが現実を実戦さながらに、じつにリアルにシミュレートしてくれるこのゲーム、全国に野球道病を流行らせそうで、本当にコワイ……。

日本全国のプロ野球ゲームファンが待っている!

さーて、いよいよ『野球道』の登場である。日本全国1億人のプロ野球ファンの皆さん、おーまたせいたしましたぁ。史上最強の野球シミュレーションゲームとウワサされるこのゲームの、完成直前直撃レポートをこれからお届けいたしますっ!

というわけで、『野球道』である。ポプコム1月号の超新作ソフト特集で、ちょこっとこのゲームは紹介してるけど、はっきりいって話しだしたらもう止まらないって世界である。それだけこのゲーム、内容が深い。とはいえ、ボク(ブルックリン)が、大阪の日本クリエイトへ取材に駆けつけたときは、まだ完成前であり、実際にはプレイできていない。だから、プレイしたうえでの報告は来月の徹底攻略レポートまでお待ちください。今回はあくまでこの巨大なゲームのイントロダクションとしてお読みいただければ幸いであるっ。

プロ野球の監督は3日やったらやめられない!?

よく酒場でサラリーマンのオッさんがくだまいて叫んでいる。「王監督は何考えとんだ、あんな決まりきった采配で、根暗に指示を出してたって観客は喜びゃせん。プロ野球をダメにしとるのはアイツや」とか「原みたいなヤツを4番にしとくのはどーゆー了見だ、オレだったら7番あたりを打たせるね」とか「この絶好のチャンスに、バントはないぜ。ここは積極的にヒットエンドランでもかけてみろよ、相手のピッチャーびびっちまうぜ」とか、テレビのプロ野球中継見ながら、文句をイロイロ言ってる人たちが多い。一億総プロ野球評論家、一億総プロ野球監督の時代である。

つまり、みんな自分がプロ野球の選手になれるとは思ってないけど、もしかしたら監督にはなれるかもしれないって思ってるのではないだろうか。

だって西武の監督なんて、だれがやっても優勝できるような感じがしませんか? ところがどっこい、選手がいくらすぐれていてもなかなか優勝できないチームだってあるわけで、やっぱりチームの統率者たる監督の存在は大きい。選手を引っ張っていく監督としての人間的魅力、ポリシーや先の見通し、選手起用、試合中の冷静な判断、的確な作戦指示etc、一年を通して戦い抜くのは、大会社の営業部長より、た

シミュレーションゲーム大特集

野球道
ゲームの流れを見てみよう！

スーパー野球シミュレーションゲームのプロセスを流れに沿って簡単に説明してみた。

ぶんずっとつらいものだと思う。とはいえ、それが結果として勝利（栄光）へ結びつけば、こんなウレシイことはない。具体的には勝ち負けの現れない世界に生きてるボクらにとって、とっても魅力的だ。危険なことを言ってしまえば、野球の監督と戦争の指揮官は3日やったらやめられないってコトだ。

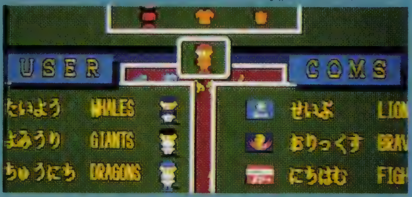
いいシミュレーションゲームは、ハマリ込んだらなかなか抜け出せない、アリ地獄みたいなもんである。おまけにプロ野球の監督として君臨して、神のごとく、現実をシミュレートした選手たちを特訓でシゴいたりしながら思うままに動かす。しかし試合結果の責任はすべて自分で引き受ける。これがこのゲームの醍醐味なんである。

もしキミが受験生だったら、この時期、このゲームがいちばんアブない。これは、ひと言注意しておきたい。

では、具体的にゲームの流れを見ていくことにしよう。

まずは監督としての自分（プレイヤー）のデータを入力。そしてワンシーズン65試合か130試合かの選択をする。現実は130試合だ。

セ・パ12球団とオリジナル球団、合わせて13球団からまず自分が監督する球団を選び、次に自球団が所属するリーグの他5球団と、他リーグ6球団を決定する。



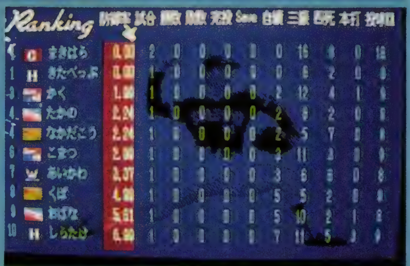
ユーザーリーグはキミのリーグ。コムズリーグはコンピュータがやってくれるリーグ。すべて好きなユニフォームを全部で512通りも選択することができる。キャラがカワイイネ。

キャンプ地を決定し、そこでの練習配分を決める。100をそれぞれ強化したい練習に重きを置き振り分ける。成果は赤いバーで示される。

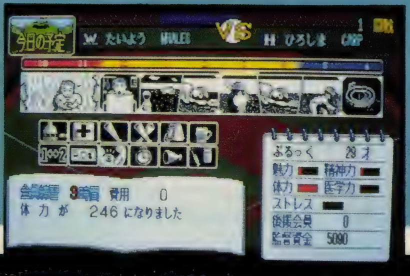
基本となるメニュー画面。「今日の予定」を決定する前に、下のさまざまな情報コマンドをよく観察し、より多くの情報を頭に入れよう。

自分のリーグの順位・成績表。勝ち進んでいるときにはこの表を見るのがじつにウレシイ。これさえあれば、スポーツ紙を見る必要はないのだ。

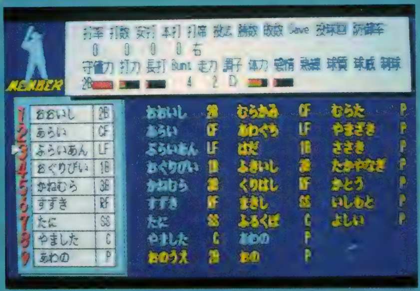
「チーム情報」は6穴システムバインダー形式。日程表、監督パラメーター、チーム成績、練習状況など12球団全部わかる。



投手成績表。ハーラーダービーのトップはだれか!? このほかセーブ王や打撃各種の成績表も見られる。

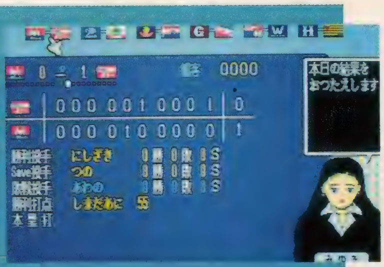


これが『野球道』のカナメであるスケジュールコマンド。試合前の大事な準備なのだ。



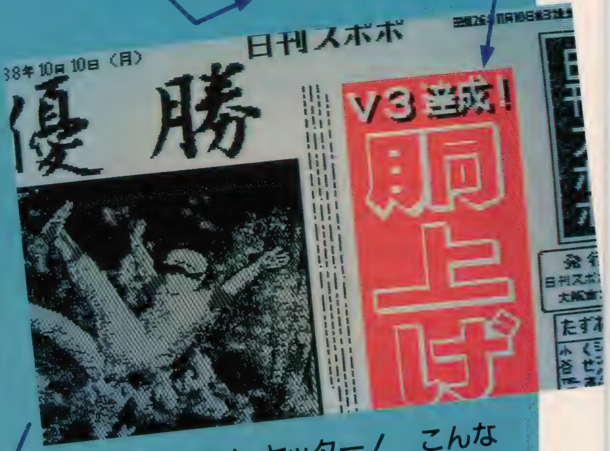
さーて、いよいよ試合前。選手の成績、コンディションを分析しつつ、スターティング・メンバーを決定する。熟考が必要である。

試合開始。試合はオートで展開される。コレは戦争であり、キミは実戦の指揮官だ。どうやって攻め、そしてどう守るのか!!

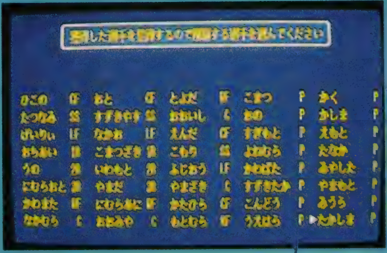


試合結果は、"プロ野球ニュース"方式だよ。キミの試合以外の2リーグ5試合分もちゃんとコンピュータが行ってくれている。

ドラフト会議だ。下の指名数は、将来性の高い選手ほど多い。くじ引き運の強い人はチャレンジすべきだろう。自チームの弱いポジションを認識すべし。

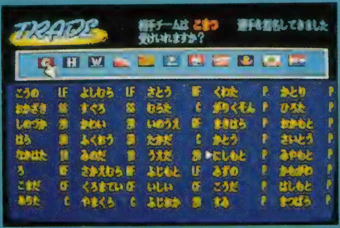


リーグ優勝すると、ヤッター! こんな画面が出てくる。通常、監督としての任期は5年。2年連続Bクラスだと解任。キビシイ。優勝すると別売のユーティリティーディスク(1月下旬発売)で日本シリーズも可能だ。



自由契約選手を選ぶ。1人新人が入るので、同じポジションの選手をだれか1人クビにするわけ。

さて次はトレード。他11球団よりぜひともほしい選手を決め、交渉に入る。同じレベルの選手を必ず要求してくる。



他チームのエース投手を要求すると、ほらやっぱり向こうもエースを要求してきた。どうする!?

監督データ キミのパラメーターだ!

キミは有能な監督として、試合前には必ず下記のパラメーターをしっかりチェックし、足りない数値はリカバーしよう!

メニュー画面のチーム情報の項目などで確認することができる。監督のデータは、スケジュールコマンドや試合の勝敗などに影響され、下記のようなものがある。

年齢…………監督であるあなた自身の年齢。
生まれ月……監督自身の生まれ月だが、選手との相性・感情に影響する。
魅力…………観客動員数ひいては、来年の監督資金の増加量に影響する。
精神力………祈り・一球入魂など、必殺コマンドの成功率に影響する。
体力…………監督自身の体力。ほとんどのスケジュールコマンドの実行・試合の消化により減っていくが、スケジュールコマンドの保養・健康管理で増加させることができる。
ストレス……試合に負けたりすると上昇し、体力に影響する。
資金…………監督が使用できる資金。一部のスケジュールコマンド実行に必要となり、ペナントレース終了後の観客動員数と魅力で増減する。
後援会員……監督資金が不足した場合などの、援助金に影響する。
医学力………スケジュールコマンドの全員練習などを実行したとき、選手がケガをすることがある。医学力のデータは、こんなときの監督自身の応急手当能力みたいなもので、選手のケガが回復する日数に影響する。

試合前にしっかり準備
スケジュールコマンド表

このコマンドで選手を練習させたら自分(監督)の能力を高めたりして準備する。

1、精神修養　2(時間)(費用)10
禅寺に行き精神力を高めます。

2、健康管理　1(h)　(M)20
病院に行き体力を回復します。

3、個人練習　2(h)　(M)0
指定選手のコンディション調整を行います。

4、全員練習　3(h)　(M)0
チームの不足部分を強化します。

5、広報　1(h)　(M)0
情報を流し魅力を高めます。

6、選手会　2(h)　(M)50
選手と交わり感情を高めます。

7、選手交代　1(h)　(M)0
1軍選手の交代を行います。

8、監督賞　1(h)　(M)100
指定選手に賞金を与えます。

9、選手休養　1(h)　(M)0
指定選手に休養を与えます。

10、練習振分　1(h)　(M)0
1軍の練習量を設定します。

11、後援会　1(h)　(M)5
後援会事務所に行き会員との親交を深めます。

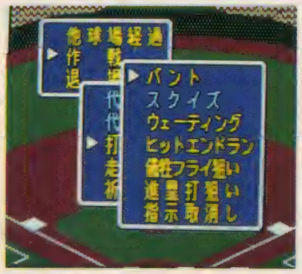
12、医学強化　1(h)　(M)0
健康管理の知識を深めます。

試合開始!
作戦指示のイロイロ

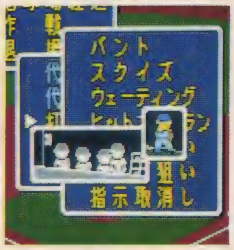
プレイボール! 実戦では、ひとつの指示ミス、指示遅れ、などが致命傷になる。作戦の数も多いぞ!

試合中に作戦指示。ゲームを中断して熟考。

試合前にしっかりやることをやっておけば、自信を持って試合にのぞめる。



② バッターボックスに入る打者へ、指示を下す。

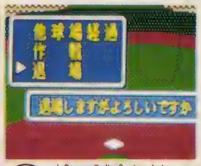


③ 指示を決定すると、こんなかわいいグラフィックが…。

④ ランナーへの指示。"絶対"は、絶対走れという意味。

⑤ 投手交代は試合の要。ウォーミングアップを忘れずに。

⑥ “一球入魂”は、投手指示での大切なコマンド。

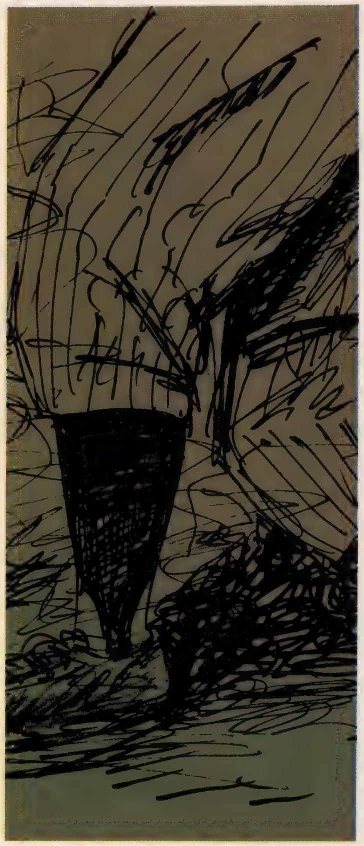


⑦ 捨て試合には、監督のキミが退場して家に帰ることも可能。

試合はオートで行われるが、ただ見ているだけじゃ勝てない。自チーム選手の状態を頭に入れたうえで、的確な指示を下さなければならない。

注目すべき作戦コマンドとしては、投手への〝一球入魂〟と打者への〝祈り〟がある。〝一球入魂〟とは、自軍ピンチ時に、投手に最大の力を込めて投げさせる指示で、監督としての自分のパラメーター〝精神力〟の数値にかかわってくる。また、祈りは自軍の絶好のチャンス時に、打者に念力(?)でヒットやホームランを打たせるべく祈る作戦で、これも自分の精神力数値がかなりなければ使えない。ほーんと、監督としては、祈るような気持ちで作戦を下すのだ。

その他、ヒットエンドラン、スクイズ、ウェーティング、送りバント、進塁打ねらい(チームバッティング)、敬遠、ウェストボール、守備変更、野手交代etcさまざまな細かい作戦指示がたくさんある。リアリティー豊かな試合展開となること必至である。キミの手に、勝負の明暗は握られているのだ。強気で攻めるか、慎重に守るか!?



KING OF MAGIC

ひさびさにウォーゲームらしいシミュレーションの登場だ！

ゲーム設定の画面。ネッ、らしくていいでしょ！

キング・オブ・マジック
コスモス・コンピューター
PC-9800、PC-8800シリーズ
予価9,800円

ソフトハウスエクスプレスの取材のときに、ちらっと開発中のものを見せてもらってから、どんな出来になるかワクワク待っていたのだね。なにしろ、このところパソコン版のウォーゲームって「新作がない」といってもいいような状況。ファンタジーを背景にした陣地取りゲームならば、いくつか先例があるけれど、なにしろ画面がキレイなことと、魔法がゲームシステムの中にうまく取り入れられていることで、印象はGood！ そして、トドメに思考ルーチンにまじめに取り組んでいるあたりが、プレイしていてちゃんと伝わってくるという「ゲームもパソコンも好き」な人間にはウレシくてしかたがないゲームなのだ。

島の覇権を争うファンタジー版国取り物語だぞ

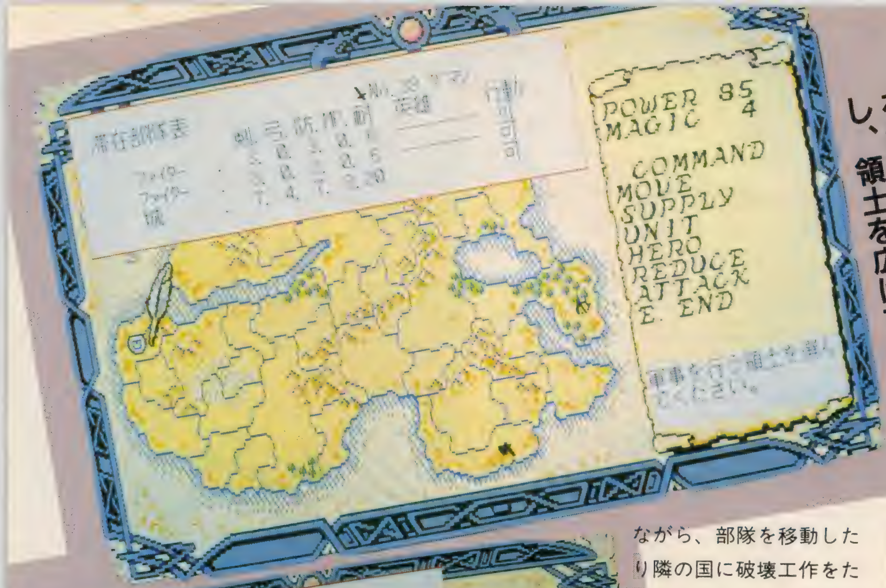
ボードゲームが流行していたころから、「国取り」もののマルチプレイヤーゲームはよく友情をこわすとして敬遠され、そのわりには好んでプレイされていた。「おまえんトコは攻めていかないからな」といいながら、相手が別の国を攻撃するために兵力を手薄にすると、背後を襲う。あまりにまわりのヒンシュクを買うと、あちこちから攻撃を受けて、防衛に力を分散させられてそれ以上の拡大策がとれなくなってしまう。この手のゲームに勝つには、タイミングの判断とかけひきにたけていなければならない。

あまりにアコギなことをしたために、「アイツとは二度とプレイしない」なんて会話をよく聞いたものだ。ダマシも、ちょっと遠慮したいプレイヤーを何人か知っている。ところが、悪評をとったプレイヤーは、周囲が警戒してしまうので、不可侵条約が結べずに孤立し、結局勝てない。ビドイときには、まずみんなで攻め立ててそいつの領土を分割してから、安心して（？）ゲームを進めるなんてこともある。

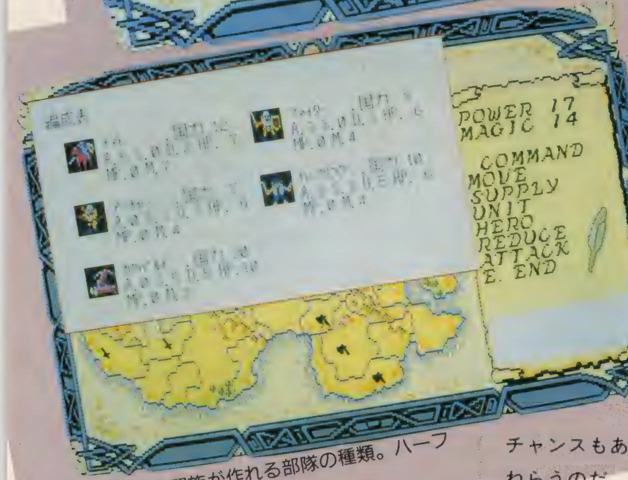
ところが、プレイを始める前に攻撃目標とされているプレイヤーと通じて、抜け駆けするヤツも出てくるから、一方的に不利というわけでもない。まあ、仲間内でワイワイやるぶんには問題ないのだけれど、初顔合わせであまりハデなことをすると友情すら育たない。パソコン版のマルチゲームは、少なくとも相手プレイヤーの感情を害する心配はない（といっても、人間どうしでプレイしていれば同じだが）。

『キング・オブ・マジック』は、最大4プレイヤーまでと、この手のゲームとしては、やや小ぶりのものだ。だが、背景にファンタジーを持ってきていて、人間族、エルフ、ドワーフ、モンスターの種族間争いとして特徴を持たせて

いよいよプレイ開始。最初はどこも部隊は少ない。



国力とマジックのポイントを使いながら、部隊を増やし、領土を広げてゆく。



これは人間族が作れる部隊の種類。ハーフリングだけは特殊。

いる。これがなかなか気分だったりするのだ。種族ごとに、編成できる部隊の種類が違っていたり、エルフは魔法が得意だとか、モンスターは戦闘は強いが、砦や城を建設することができないなど、ハンデのつけ方がいかにもソレッポくてよい。

サイズ、バランスともに申しぶんなし！

エリア数40は思ったより広く感じる。各エリアにいられる部隊は8つまでに制限されるので、力ずくで侵略しようとしても、なかなかうまくいかない。それぞれのプレイヤーが持てる部隊は最大64個で、そのほかにエリアごとに砦を建設できる。この砦は、要塞から城へとステップアップできる。ウレシイことに攻城兵器としてカタパルト（投石器！）もある。

各エリアから得られる収入を消費しながら、部隊を移動したり隣の国に破壊工作をたくらんだりする。毎ターン、国力ポイントの多い順番にプレイするというのも興味深い。というのは、占領したエリアが少ないと順番は後ろのほうなのだが、ポイントを消費しないでためていれば最初にプレイできるチャンスもある。一発にかけて逆転をねらうのだ。

さらに魔法がからんでくる。戦略魔法と戦術魔法の2種類があって、戦略のほうは敵地の偵察や部隊のテレポート、敵部隊を霧で移動できなくしたり、嵐や地震などの災害で敵のエリアを荒らしたりする。戦術魔法はウィザードやノームといった特定の部隊しか使えないが、戦闘モードで味方部隊の攻撃力や防御力を上げたり、ファイアーボールを放って攻撃したりする。

この魔法をうまく使うと、かなりの劣勢をも挽回できる。たとえば、ふつうは1ターンに1、2度しか同じエリアを攻撃できないのだけれど、テレポートやサモンでその回数を増やすこともできる。また、隣接する敵部隊を移動不能にしておけば、自分のエリアを空にして安心して全部隊で別のエリアを攻撃できる。占領したあとの収入が少なくなるのを承知ならば、目的のエリアに隕石や毒の雨を降らせるという手もある。

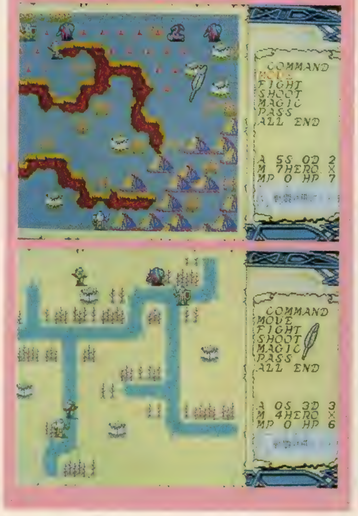
この魔法のシステムのおかげで、ありがちな「いったんだれかが強くなってしまったら手がつけられない」展開がずいぶん抑えられている。確かにパワーゲームの様相を呈してはいるけれど、賢く立ちまわれば相手に手痛い一撃を与え、あわよくば逆転をねらえるから、一見勝てそうにない状況になってしまっても、プレイを投げてしまう気にはならないんだ。

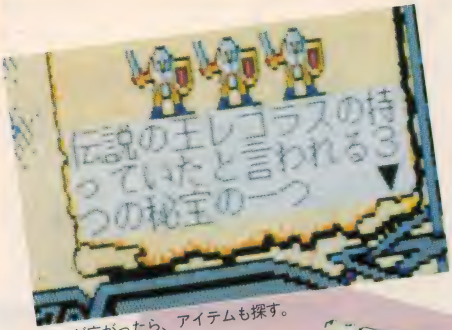
思考ルーチンは合格点かな

本来なら編集部の有志を募って、マルチプレイヤーでのゲーム展開もレポートできればよかったのだが、いま手もとにあるのは製品版の一歩手前のバージョンなので、今回は見送り。もし、機会があればやってみたい企画ではある。もっとも、その結果スタッフの間に気まずい空気が流れでもしたら……。

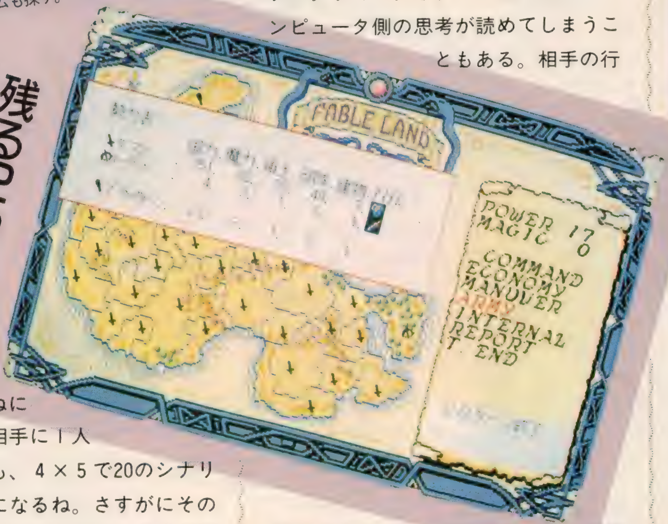
というわけで（？）、ダマシは種族やシナリオを変えながら、1人で徹底的にプレイしてみた。そうそう、プレイヤーは1～4名の間で自由に選べるし、シナリオも5パターンが用意されてい

戦闘モードだ！





領土が広がったら、アイテムも探す。



残る2つの国も、本国まで追いつめた！

る。かりにつねにコンピュータ相手に1人で遊ぶとしても、4×5で20のシナリオがある計算になるね。さすがにその全部は試していないけれど、種族が違うと戦略も変わってくるから同じシナリオでも印象はけっこう違う。最初に与えられるエリアがどこになるかで、じっくり攻めるほうが有利だったり、速攻で侵略しないとあとあと苦労するのが見えていたりするからだ。

プレイの結果はどうなったかというと、残念ながら（？）すべて圧勝に終わった。これにはいくつかの理由がある。1つはダマシがこの手のゲームが大得意であるということ。そして、もう1つは思考ルーチンがまじめにしっかりと作られていることだ。

なぜ思考ルーチンがまじめだとダマシが勝つのかって？　お答えしましょう（コラコラ）。まず、コンピュータ側がインチキ（カンニングも含めて）をせずに、正々堂々と戦っているのだ。

もちろんこれは大切なことなんだけれど、いくらハードの性能が上がってプログラミングの技術が進歩しているといっても、まだ人間の直感のほうがまさっている。人間はギリギリの線を見きわめられるしね。あまりにマジメにプログラミングされているために、コンピュータ側の思考が読めてしまうこともある。相手の行動を先まわりして妨害するような思考ルーチンまでは到達していない。その点、人間はズルいから、コンピュータの足もとを見ながらプレイしてしまうね。

それから、残念なことに種族間の連係プレイができていない。ある程度エリアが確保できたら、コンピュータのコントロールしている種族どうしが戦って消耗するのを待っていればいいのだ。漁夫の利ってやつだ。コンピュータの思考ルーチンは、あくまでも人数の足りないときの補充要員として考えるか、人間どうしでプレイするときのための練習台だと思ったほうがいいかもしれない。

では、コンピュータとプレイしているとつまらないか？　というと、これがどうして楽しかったりする。この思考ルーチンは、強くはないといっても、けっして弱くはないのだ。するべきことはちゃんとやっている。前線の後方をガラ空きにしていると、テレポートを使って部隊を送り込んでくるし、攻勢をかけるために部隊を1カ所に集めると、霧の魔法で動けなくしてくれる。思わず「やってくれるじゃないか！」と顔がほころんでしまう。

この手のゲームに慣れていない人は、コンピュータ側の作戦はよい見本になるだろう。

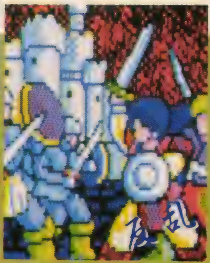
ちなみに、思考ルーチンは種族ごとに違うものが用意されているんだ。モンスターなんかは、積極的に攻めてくるから前半は優勢。ただ、攻撃に失敗

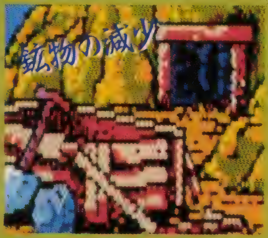
悲喜こもごものイベント！

どの種族が勝ったかで、グラフィックが違うぞ。

燃え上がる城!!

まだ領土が少なく毎ターンの収入が少ないときには、キビシイものもある。増収はウレシイけどね。ここに挙げたほかに、ヒーローの失踪というのもあるのだけれど、残念ながら写真は撮れなかったのだ。





することも多いので、見ていて楽しめたりする。対照的にエルフはいつも慎重で、このあたりの設定も面白い。

まだまだある ゲームの演出

ゲーム展開をバラエティーに富んだものとするために、各種イベントや仕掛けをしている。ランダム・イベントはわざとゲームバランスを崩すために、欠くことのできないものだ。上にまとめてみたが、不況や反乱、天候の不順など、だいたいがプレイヤーに都合の悪いものばかりだ。ところが、そういったものは、強大になってしまった種族の攻勢にスキをつくるから、反撃のキッカケにもなる。

一度など、相手を最後の1エリアにまで追い込んだときに、敵に援軍が到着して苦笑いをしたことがあった。結局勝ったけどね。こういう展開があると、なんとなくリアルに感じてしまうからプレイしていて楽しい。

もう1つ大切なことを書き忘れていた。ヒーローについてだ。部隊には1人だけ指揮官としてヒーローを割り当てることができる。ただし、ゲームの開始時点ではヒーローは1人もいない。どうするかというと、国力ポイントを消費して探し出さないといけないのだ。ヒーローを探すと、そのエリアではほかの行動ができないわけだから、見つからないと、まるまるムダになる。ヒーローのなかには、修正ポイントがマイナスの役立たずもいる。

それでも、大部分のヒーローは部隊の能力を上げてくれるから、同じ数どうしの戦闘ならば、かなり有利に戦闘を進めることができる。ヒーローは12人までしか持てないので、配属の仕方もプレイのポイントになるぞ。

あと、エリアの探索というコマンドがあって、マジック・アイテムが3つ設定されている。本国の城が攻撃を受けたときにライトニング・ボルトで応戦できるようになる剣、飛び道具の影響を受けなくする盾、魔法ポイントの回復が早くなる指輪といった具合だ。個別の戦闘にはあまり影響ないが、持っていると全滅しにくくなる。

そうそう、システムにはオートバトルモードもあって、戦闘を省略することもできるのだが、プレイしていて面白いのはやはりマニュアルの戦闘モードだ。部隊を1つずつ動かし、途中で強制的に撤退させることもできるが、基本的にどちらかが全滅するまで続く。

戦闘マップは、すべてのエリアで違うものが用意されている。見た目にもキレイだ。マス目は描かれていないけれど、ヘックス構成（いわゆるレンガ積み）になっている。

オートバトルでプレイすると、どうしても損害が多い傾向となるので、それが嫌ならば通常戦闘のほうを選んだほうがいい。逆に、細かい戦闘が苦手というのなら、すべてオートバトルですませるのもいい。ダマシは最小限の部隊で相手を蹴散らすのが好きだ。敵のエリアに砦しかないときには、カタパルトの空挺降下をよくやった。

BGMは種族ごとに違うし、マウス（バスのみ）の使い勝手もいい。5、6時間かけてじっくりプレイする人には、おすすめだゾ。

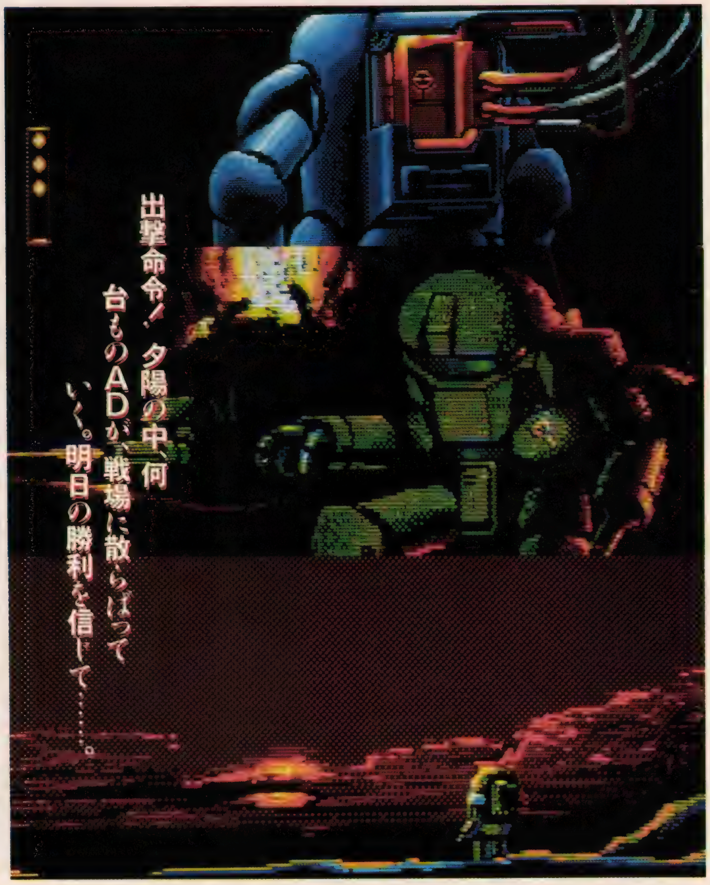
ライトニングバッカス

日本コンピュータシステム
PC-8801SRシリーズ
PC-9800シリーズ
PC-8801SR7、800円
発売中
PC-9801 8、200円
3月発売予定

最初の部隊編成はかなり重要なポイントだ。

メイン画面。移動可能範囲外はモノクロになる。

戦場を駆ける鋼鉄の騎士となれ！



遠い銀河でのエピソード

太陽系マグダリア、第7惑星。ようやく世界大戦が終わったこの惑星では、新たに自治権をめぐる内戦が各地で起こっていた。

そして、バッカス半島。ここでも、半島を南北に分けた戦いが、いつ果てるともなく続いている。

現在、我が軍の主力兵器として活躍しているのは、AD（ARMED DEVICE）である。ADとは機動歩兵のことで、人が着る鋼鉄の鎧のようなものだ。シルエットは、ほぼ人型をしており、そのため、作戦行動可能領域は車両ユニットの比ではない。実戦によるADの有効性は、これまでに反乱軍と交えた戦闘結果によって実証されている。

また、このほかの兵器には、空中を移動する戦闘機、攻撃機などの航空機、キャタピラーで地表を移動する戦車、ホバー推進で移動し、唯一、渡河のできるホバーなどがある。

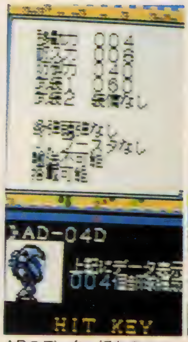
地形や天候なども考慮に入れ、これらのユニットを使い分けなければ、勝利を手にすることはできない。

君たちの健闘を祈る。

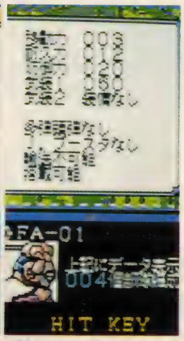
ドラマチックSLG！

日本コンピュータシステムの新作、『ライトニングバッカス』は、設定がとっ

途中で天気が変わることもある。戦闘のとき、命中指数に少し影響が出るのだ。



ADのデータ。ほかのユニットも同様に確認することができる。



敵のユニットのデータも確認できる。こいつの耐久力はADよりかなり上だ。

てもハードなSFシミュレーションゲームだ。

内容は前に書いたような感じだが、設定された世界はけっこう暗め。でも、大戦が終わったあとも内戦が起こり、荒廃した舞台をバックに戦いを続ける男たち、というシチュエーションはカッコイイ（ミーハー！）。

さて、『ライトニングバッカス』は、一般的なシミュレーションゲームのように、プレイヤー側のフェイズとコンピュータ側のフェイズが交互に進行する。このとき、先攻、後攻を決めるイニシアチブ（主導権）は、各シナリオによって違うのだ。だから、ユニットの選択は慎重に行おう。

シナリオとシナリオの間や、オープニング、エンディングは、ビジュアルシーン（デモ）で構成され、映画的な

戦闘シーンでは、アニメーションが見られるぞ。

戦闘結果もその場で表示される。これは便利だ。

グラフィックでストーリー性を強調している。ちなみに、シナリオは最初から順にクリアしていかなければならず、各シナリオには、勝利条件（シナリオ通過条件）がある。その条件を満たさなければ、次のシナリオに進めないのだ。

シナリオは、全部で８つ。いろいろ変化に富んだマップが楽しめるが、８本で１つのストーリーを作っているため、本筋と関係のないシナリオは１本もない。どのシナリオも、なかなかの秀作ぞろいでおもしろいのだが、とくに後半の盛り上がり方は最高である。そこまで到達するのは大変だけど、ぜひがんばってほしい。

8つのシナリオに込められたストーリー

～我々は各地で南バッカス軍（反乱軍）を鎮圧し、ついにラビ砂丘の北東端へ追いつめた。そこには反乱軍の拠点があり、ほかの地域と異なり多数の反乱軍が駐屯しているらしい。

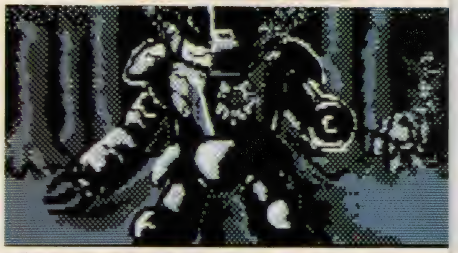
スコープをのぞく部下が、大声をあげた。

「向こうに巨大なADらしきものが……、中隊長、敵の新兵器です！」～

シナリオ１は、敵の新兵器の登場で始まる。新兵器。そう、これまで押されぎみだった反乱軍の、対AD用に開発したF.A.T.がいきなり登場し、プレイヤーは最初から苦戦を強いられるのだ。ここでは、増援があるので、いかに本体のユニットを温存するかがポイントだろう。

続くシナリオ２では、F.A.T.の出現によって後退したいくつかの部隊のなかで、敵に包囲され孤立状態になってし

作戦終了。これで一つのシナリオをクリア。


８本のシナリオをクリアせよ。カッコイイエンディングが君を待っている。

まった中隊を救助することが目的だ。指定ターン終了時に、救助される中隊のユニットを２つ以上生存させていなければならない。

このほかには、指定ターン内で本隊ユニットを１つでも残せばいいという、〝幻の市街戦（シナリオ４）〟や、敵のF.A.T.に対抗できる、新型ADの輸送を護衛するシナリオ６〝奇襲〟などがある。そしてストーリーは、最後の総力戦へと展開していくわけだ。

全体的にみても、ストーリーに起伏があってメリハリがあるし、８本あるシナリオの数もちょうどいい本数のようだ。多すぎると、途中でダレてしまうおそれがあるからね。

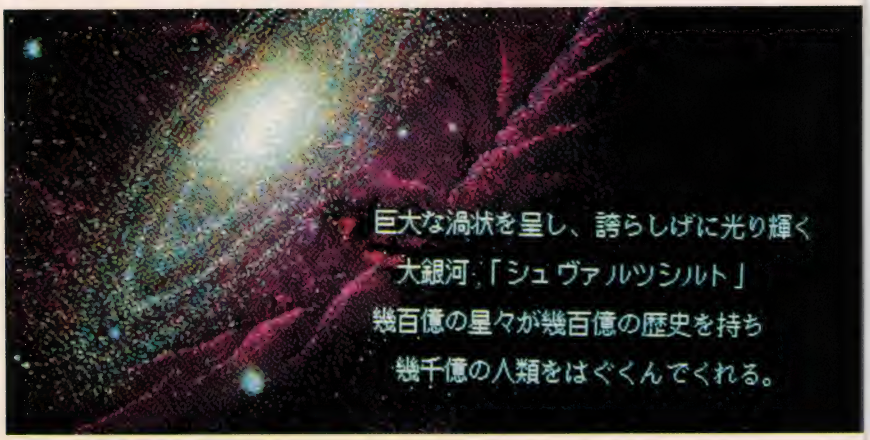
とくにおすすめは、シナリオ４とシナリオ５だ。無残にも負けてしまった主人公が、次のシナリオで復活するさまはプレイしていてワクワクする。ストーリー作りではよく使われる手だけど、シミュレーションゲームの世界では見たことない。

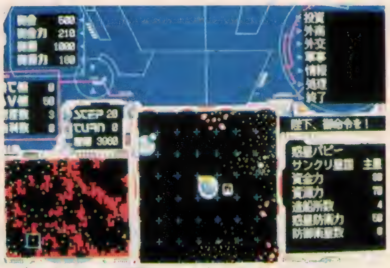
これからは、こういうストーリー性をしっかり持たせたシミュレーションが主流となるだろう、そう思わせてくれるゲームなのである。

Schwarzschild
狂嵐の銀河

工画堂スタジオ
PC-9800シリーズ(PC-8801V2mode専用、MSX2開発中)
[?]12,800円(MSX2は予価9,800円)

ポ、ポンセだ～っ! ついに、工画堂の驚嘆シナリオ・シミュレーション『シュヴァルツシルト』が、その全貌を現した。シュヴァルツシルト銀河の外縁部・ジロ星団で繰り広げられる星々の興亡……。キミはサンクリ星国の皇太子となって、この壮大なスペース・オペラの覇者となるのだ!!




スタートは、この画面だ。中央の星が主星パピー、左下は、ジロ星団全体のマップだ。

コレは革命的なシミュレーションだ

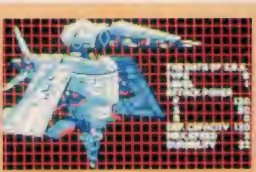
すでに何度か紹介しているので、細かいストーリーは省略させてもらう。要するに、主人公はサンクリ星国の皇太子。プレイヤーは投資、外商、外交、軍事などのコマンドをうまく利用して、星国の勢力を広げるべく努めるわけだ。こう書くと、「な～んだ、ウォーシミュレーションか。それなら得意だぜ」なんていう人がいるかもしれない。……しかし! これはシナリオ・シミュレーションという、新しいスタイル。従来のシミュレーションが〝自分で歴史を作る〟ものだとすると、『シュヴァルツシルト』は、ゲームの背後に巧妙に仕組まれた〝大きな流れ(シナリオ)〟に巻き込まれつつゲームを進めていくという点で大きく違っている。だから、思いもよらないイベントが勃発し、順調に進んでいた物語が、〝大ドンデ～ン!〟てこともありうるのだ。ゲームをする前に、そこのところを、よ～く認識してプレイしてもらいたい。

それでは、ゲームを始めてみよう。もちろん、シミュレーションには絶対の正解というものはないから、1つの目安といった程度に思ってもらえればヨイと思う。

ゲームがスタートすると、まずは支配下にある惑星ウーリイの反乱軍に手を焼くことになる。わがサンクリ国の主星パピーも、ヘタをすると4ターン目ぐらいで滅亡してしまう。外交も不可能な状況で他国の援助も期待できないから、まずはNT開発(新型宇宙戦艦の研究)にどんどん投資して、反乱軍と対等に戦えるような軍隊を作ることが先決なのである。もう1つ大切なことは、小惑星探査。早く有価小惑星帯を発見して、安定した資金、資源を得る。これは、基本中の基本といえるだろう。

戦艦のパワーアップ

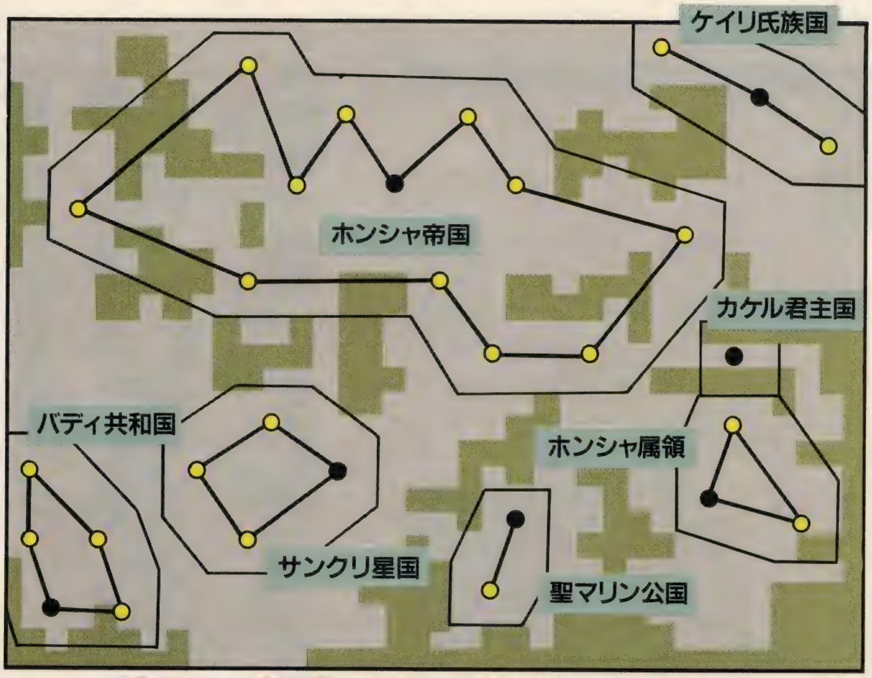
NT値のアップによって、より高次の戦艦が造れるようになる。最初はA型で、B、C……と移行する。

A(B)型


C(D)型

E(F)型

G(H)型



黒丸が主星、黄丸が従星だ。

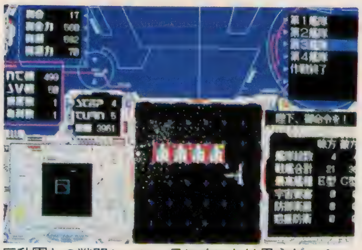
マップの一部(ほんの4分の1)

反乱軍の執拗な攻撃と、ホンシャ帝国が突きつける無理難題。序盤のポイントは、これらをどうやってクリアするかだ。しかし、たとえクリアできても、頭の痛い問題が山積している!

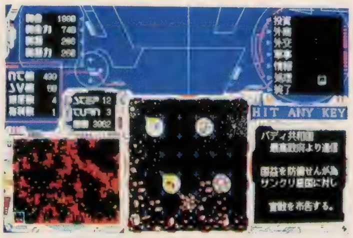
反乱軍は、最初は配下の従星に、続いて主星パピーへと進軍してくる。この場合、あまり従星に気をとられないようにしたい。主星の防御をおこたって艦隊を従星に送ったままにしておいたりすると、主星に進軍されたときに困ることになる。また、従星を防御しているうちに艦隊が滅ぼされたら、それこそバ○まる出し。〝従星の1つや2つくれてやる!〟というおおらかさが、スタート時点では必要なのだ。なお、戦闘は右の図を参考にして、各自、研究してみてほしい。

反乱軍をあと押しする謎の国が現れたり、ホンシャ帝国が横暴な要求を突きつけてきたり、序盤から難題があとからあとから持ち上がる。プレイヤーのセンスがここで試されることになるわけだが、あくまで1国の代表者という立場を忘れないようにしよう。ちょっと大ゲサだが、〝主権〟を守ることが大切なのだ。苦労して手に入れた権利を安売りするな!

反乱軍を鎮圧すると、隣のバディ共和国が宣戦布告をしてきた! どうやら、次なる目的は、バディ共和国との戦争に勝利することらしい。ここまで来れれば、戦艦もかなり優秀なタイプになっているだろうし、戦闘もうまくなっているはず。いろいろな布陣をしいて最良のパターンを見つけてほしいと思う。外交も可能になるから、試してみよう。各国の印象値(数値が高いほど友好的。右のように変動する)を調べて、うまく条約を結ぼう。物語は始まったばかり。幸運を祈る!



反乱軍との戦闘シーン。見にくいとは思うが、4つ並んだ艦隊のいちばん右側が旗艦を含む艦隊だ。



バディ共和国が宣戦を布告してきた。そういえば、最初から印象値が低かった。

必殺攻撃パターン

何度か戦闘をしていると、敵の攻撃パターンが読めてくる。お互い旗艦を守ることが大事だから、ネコさんマーク(旗艦)つきの艦隊を集中攻撃するのだ!

①ターン目

戦力を第1艦隊に集中させておく(旗艦の場合は、不可能だ)。

②ターン目

▲敵の進路の直前まで進軍。待ち伏せするわけだ。

③ターン目

▲敵の旗艦の後方から攻撃する。

印象値の変遷

スタート時

バディ共和国	20	聖マリン公国	130
ホンシャ帝国	100	ホンシャ属領	40
イチクリ連邦	120	大コウホウ国	100
ケイリ氏族国	100	聖銀河教皇国	40
カケル君主国	110	クィラ大帝国	20
ジェニチ星国	40	神聖アギ帝国	100
リッカ自治領	80	エムジー星国	80
アサコ太公国	100		

現時点

バディ共和国	0	聖マリン公国	100
ホンシャ帝国	27	ホンシャ属領	20
イチクリ連邦	120	大コウホウ国	95
ケイリ氏族国	95	聖銀河教皇国	35
カケル君主国	120	クィラ大帝国	5
ジェニチ星国	25	神聖アギ帝国	100
リッカ自治領	75	エムジー星国	75
アサコ太公国	100		

特別ふろく THE GAME MUSEUM 出張編

いろいろありますシミュレーション

ラストはシミュレーションの本家・カード&ボードゲームの紹介。初心者向きのを選んでみたよ。パソコンだけがシミュレーションじゃない！

カード

大和の46センチ砲が、ニュージャージーに向けて火を噴く！

ネイヴァル・ウォー

戦艦の砲撃戦がテーマのカードゲーム。主砲と同じ口径の攻撃カードを使い、敵艦隊を撃破せよ。煙幕で逃げたり潜水艦の攻撃などイベントも豊富。思わず熱中の海戦ゲーム。なお、帆船の戦いをテーマにした「エネミー・イン・サイト」(3800円)というのもあるが、こちらはルールが少々複雑。

アヴァロン・ヒル　1,700円

タンク・ハンター

「ネイヴァル・ウォー」の戦車戦バージョンといった感じのゲーム。第2次大戦当時のティーガーやパンター、スターリン、シャーマンといった戦車が入り乱れて撃ち合う。火力や装甲値なども、けっこう忠実。迫力のタンクコンバットゲーム。詳しくは、88年12月号「ゲームミュージアム」を見てね。

ホビージャパン　1800円

目標、スターリンII！砲撃開始！

熱闘12球団ペナントレース

打撃中心で、スピーディーな展開の野球シミュレーション。選手カードは、実際のプロ野球の選手のデータからきてるので、臨場感もバツグン。昨シーズンの成績をもとにした「選手カードセット」も出ているので、基本セットがあれば、毎年楽しめる（去年の日本シリーズの予想ははずれちゃったね）。

ホビージャパン　4300円（2人用）

1アウト2塁。ミスターバックスクリーン池山、桑田からホームラン。

ボード　エリアタイプ

リスク キャッスルリスク

古典的ウォーシミュレーション。戦闘システムは簡略化されているけど、作戦がなければまず勝てない。軍隊の数と補給戦が勝敗のカギ。世界を舞台に、架空の国で行うやや抽象的な「リスク」と、近世ヨーロッパを舞台にした「キャッスルリスク」の2つがある。

ケナーパーカー　リスク　3500円

キャッスルリスク　5800円

「キャッスルリスク」。帝国の城を落とすのがポイント。

ウォー・アット・シー ～英独大西洋上の戦い～

連合軍と枢軸国（ドイツ・イタリア）の大西洋での戦い。戦艦が、Uボートが、海戦を繰り広げる。圧倒的な戦力差のなか、はたして枢軸国のとる戦略は？

エリア方式で、だれにでもすぐプレイが可能。なお、舞台を太平洋に移し、日米の太平洋戦をテーマにした「太平洋の覇者」(4000円)もある。

アヴァロンヒル　2800円（2人用）

大西洋をめぐる熱い海戦。圧倒的な連合軍に対し、さあどうする。

ボード　マルチプレイ

アーカムホラー

モンスターに出会うと、プレイヤーの正気度は下がる。キミの神経は耐えられる!?

テーブルトークRPG「クトゥルフの呼び声」をボードゲーム化。アーカムに生じた時空の歪みのため、おそるべき「ゲート」が開いた。キミは、モンスターの魔の手から、アーカムの街を救えるのか!? それとも、恐怖のあまり発狂してしまうのだろうか。
ホビージャパン　3800円

6角形の地形タイルを組み合わせることで、カダフの地形は変わるのだ。

魔法の軍団

ここは魔法の国カダフ。帝国が崩壊したあと、覇権を得るのはだれ? ドラゴンや巨人、妖精、エルフ、はたまた殺人ペンギンなど、ファンタジーでおなじみのモンスターたちで軍隊を組織し、この地を統一しよう。地形タイルにより、ゲームごとに変化するマップもおもしろい。とっても愉快なゲーム。
ホビージャパン　5300円

ウィザードクエスト

はるかなる過去の失われた海に浮かぶ、魔法の島マルノン。その支配をめぐって、島のどこかに隠された3つの宝物を探し出すのだ。恐ろしいモンスターたちがうごめくなか、いま戦乱は最終局面を迎える。
アヴァロンヒル　4500円

島のどこかに隠された3つの宝を見つけ出すのだ!

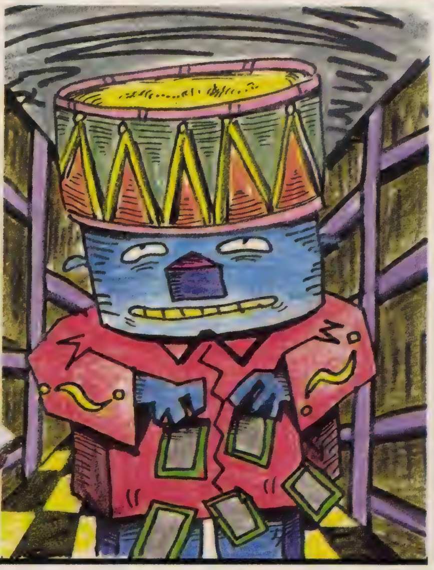
英雄三国志
戦国大名

五丈原で戦う諸葛亮孔明と司馬懿

魏、呉、蜀の3国が覇権を争った、「三国志」の時代をシミュレートする「英雄三国志」と、日本の戦国時代をテーマに天下統一をめざす「戦国大名」。どちらもエリア形式のマルチプレイヤーゲーム。ほかのものと比べると、ちょっと複雑で、中級者向けかな。
英雄三国志　ホビージャパン　4300円
戦国大名　エポック　3800円

ボード　HEXタイプ

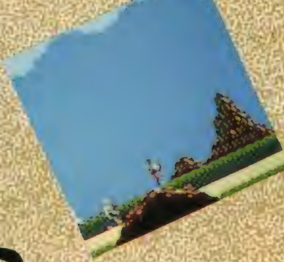
本格派シミュレーションといえば、やはりマップがヘックスタイプのもの。とはいえ、初心者がいきなりプレイするには、ルールなどが複雑すぎる。というわけで、入門者向きのゲームがこの2つ。どちらも、難易度のちがう複数のシナリオが入っていて、シミュレーションゲームを理解するのにピッタリだ。もっとも、知り合いにシミュレーションの詳しい人がいれば、その人と少しむずかしめのゲームをプレイするのも、理解する一つの手だよ。
シミュレーション入門　エポック　2800円
BASIC3　ホビージャパン　4000円



協力　ホビージャパン、奥野かるた店

ただのシューティングでもない、AVG（アドベンチャー）でもない、RPG（ロールプレイング）でもない、SLG（シミュレーション）でもない。

シューティング“革命(レボリューション)”
Falcom
TRADER
えっ！
新作なの？
RPGじゃないの？
うーん、
こんなシューティングの
作り方ってあったんだァ
メガ・ドラより
スクロールが速い
とゆー噂があるけど
ファルコムは否定している。
自動連射機能
で瞬時に
30数連発の快感っ！
Falcom



迫り来る“魔„の波動を感じたか!? ならば旅立て、SORCERIAN 暗黒のギルバレス島へ!!

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3

Pyramid Sorcerian

ピラミッド ソーサリアン

Scenario 1 血ぬられた王家の秘宝

ギルバレス島のはずれに広大な砂漠があった。グブンナ砂漠と呼ばれるその砂漠には四角すいのピラミッドが林立していた。ピラミッドは遠い昔この島を支配していた王の墓らしく、中でも特に大きなピラミッドは内部が迷路構造になっていた。

ギルバレスはそのピラミッドの中に、不思議な力を持つ秘宝を隠していた。噂では、砂漠を越えるために必要だとか、魔法の力をあげてくれる代物だとか色々言われている。

かつて一人の呪術師が、秘宝を手に入れるため、ピラミッドの中に入って行ったが、それきり消息を失ってしまったという。

Scenario 2 魔の下僕ガッシュの陰謀

魔王のすむギルバレス島に唯一つ、美しい景観を持つ森があった。そこは、森を守る女神の名にちなんで、ラ・フォーヌの森と呼ばれていた。

動物たちのいこいの場として愛されているこの静かな森にも、ギルバレスの魔の手はのびていた。事実、森の一面にはギルバレスの忠実なる下僕ガッシュが巨大な城塞を築き上げていた。一刻も早くギルバレスのもとへ到達するためには、どうしてもその城塞を通り越して行かなくてはならなかった。幸いにも、森にはそこを管理しているという老夫婦が住んでいた。ソーサリアンは、まずその老夫婦を訪ね、城塞について聞いてみることにした。

Scenario 3 心を失った姫君

ギルバレス島に近い、いくつかの国々で奇妙な事件が起こっていた。若い娘が次々と姿をくらませては、数日後まるで感情を持たぬ人形のようになって戻ってくるというのだ。

事件の背後にギルバレスがひそんでいるのは周知の事実である。

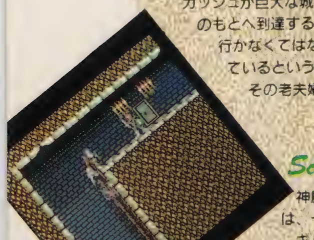
リドニア王国にチェルシー姫という美しき王女がいた。彼女もまたギルバレスにさらわれた一人である。リドニア王は姫をとり戻すべく兵士たちをギルバレス島へ送り込んだが、誰一人として戻ってくるものはいなかった。やがて、ソーサリアンがギルバレス島へむかった事を聞きつけたリドニア王は、姫の救出を彼らにたくすことにした。

Scenario 4 嘆きの神殿

ギルバレスがいるという山が、ソーサリアンの視界の中に入ってきた。その山の中腹、切り立った所に神殿らしき巨大建造物が立ちはだかっているのが見える。

話によると、その神殿は山の内部に造られた迷宮の入口の門の役目をおっているのだという。

神殿の中は何層にもなっていて、それぞれの階に様々なトラップが仕掛けられているともいう。これまで命知らずといわれた何人もの冒険者がやってきたが、その大半が途中でサジを投げてしまうほどなのだ。ギルバレスのもとへたどりつくためには、何としてもこの神殿を突破しなければならない。



Scenario 5 魔王ギルバレスの迷宮

神殿を突破することのできたソーサリアンは、ついに山の内部、ギルバレスの迷宮へと足をふみ入れた。モンスターたちによって造られたこの迷宮は、一説によれば、最も広大なものだといわれ、様々な仕掛けもなされているらしい。

ギルバレスは、この迷宮の上、山の頂上にそびえたつ城の中にいるという。その城へむかう道は迷宮のどこかにあるはずである。

Falcom

Sorcerian System

SORCERIAN SYSTEM
SCENARIO
Vol.3
ピラミッド ソーサリアン

『戦国ソーサリアン』で暗黒神・邪鬼を倒すことは、"魔"の物語の序章にしかすぎなかった! 暗黒神・邪鬼を凌ぐ強大な"魔"の本体、大魔王ギルバレスに挑む冒険 だから、『ピラミッド・ソーサリアン』が、『戦国ソーサリアン』以上のボリュームを持っているのは、当然かもしれないが、それにしてもすさまじい。5インチ2Dディスクでは、やっとのことで2枚に収めたものの、内容の濃さは5枚分!? 1から5までが連なった長編シナリオであるというだけでなく、謎解きあり、アクションありで、各シナリオごとに、その性格が変えられているんだ。これほど彩り豊かで、これほど手ごわいゲームなんて、『ソーサリアン』にもなかったぜ!

好評発売中!
▶全機種そろって一斉発売!◀

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3
Pyramid Sorcerian
ピラミッド ソーサリアン

機　種	メディア	定価	発売日
98F/VM/VX	5.2DD	3,800	好評発売中!
98U/UV/UX	3.5"2DD	3,800	
88SRシリーズ	5.2D(2枚組)	3,800	
X1turbo	5.2D(2枚組)	3,800	
88VAシリーズ	5.2DD	3,800	

■同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。
TEL 0425(27)6501　FAX 0425(28)2714

好評発売中!!
SORCERIAN SYSTEM
SCENARIO Vol.2
戦国ソーサリアン

Micronet マイクロネット CO., Ltd.　〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F ☎011-561-1370

ぎらっ

ここは某年・某月・某国・某市、何時とも何処ともわからない街、きみはいきなり極道者で組の若い者にも人望があつい。そして某日、極道をきわめた大親分の部屋に呼びだされ、とつぜんこんなことを言われる。「わしは、長くない」きみは、だまっている「どーだおめー、この組をまかされてくれねーか」「おやっさん！なにいってんすか」と詰め寄るきみのほうを見つめゆっくりとうなずくとがっくりと力が抜けた！。頭の人望でもっていた組だ、離れて行くヤツもいる。

今きみは、いくつかのシマを基に組をまとめ、勢力を拡大するのが、親っさんへの恩返しだ！12都市での抗争を、再現！極道も、殺し屋も、チンピラも、きみの部屋に大集合!?きみの力しだいでこの街は、きみの物だ！「シミュレーションゲーム!?」と聞いただけで、ケイエンしてしまう君。操作がむずかしい、時間がかかる、グラフィックが貧弱、音楽性に欠けるなどなど、いままでのS.L.G（シミュレイションゲーム）に不満をもっていたきみ。「S.L.Gならば、まかせて！」というきみにも、マイクロネットが自信をもってお送りします。

○フルマウスオペレーションで操作ラクラク！

X 1	5"2D	6,800YEN
PC-88	5"2D	6,800YEN
PC-98	(5/3.5各組)	6,800YEN
MSX2	3.5"2DD	6,800YEN

極道陣取り

たんたん たんばが ゲームに成った!

このゲームは、ボードゲーム「たんば」(発売元㈱ヨネザワ/プロデュースA.A.STATION)をマイクロネットがパソコンに忠実に さいげんしたものです。

痛快無類!、笑いとペーソスにあふれるスペクタル巨篇!、この面白さは他の追従を決してゆるしません…………!?。

- ○オリジナルのボードゲームを、X68Kのスーパーデラックスなグラフィック能力によって忠実に再現!しかもコンピュータゲームならではのアップテンポなノリのよさを実現しました。
- ○オーバーラップ ウィンドー/フルマウス オペレーションなどX68Kのハイ パフォーマンスをいかした操作性の高さを実現。(オペレーションは、ビジュアルシェルとほとんど同じなので違和感ありません。)
- ○「たんば」は、5人で争うのが最もエキサイティング!。しかも、君の友達が忙しくて相手をしてくれなくてもOK!! ゲーム中の6人の陽気な仲間から自由にチョイスしてあそぼう!。もちろん5人以下でも十分たのしい、彼女と2人で「たんば」もいいかも?(エキサイトしすぎて彼女にきらわれないように!)

ついにX68に、輪廻転生霊界双六ゲーム「たんば」登場!!

X68K 5"2HD……………7,800yen

移植版もゾクゾク登場予定!

XI	5"2D	6,800YEN
MSX2	3.5"2DD	6,800YEN
PC-98	(5/3.5各種)	6,800YEN
FM77	3.5"2D	6,800YEN
PC-88	5"2D	6,800YEN

GRAPHIC TOOL

GABAN がばん MSX2

マウス対応 メモリー 64K VRAM 128K

MSX2 3.5"2DD……………9,800yen

普通に、つかえるスーパーツール

他社MSX2用作画ソフトで、製作した作画DATAも読み込むことが可能!

MSK2はアスキーの登録商標です。

各機種 ゾクゾク新登場!!

麻雀狂時代 SPECIAL

バスマウス対応 2ドライブ専用 256K以上

PC-9801 5"2DD(二枚組)……………6,800yen

PC-9801 3.5"2DD(二枚組)……………6,800yen

バスマウス対応 256K以上

PC-9801 5"2HD……………6,800yen

PC-9801 3.5"2HD……………6,800yen

インテリジェントマウス対応 1ドライブ可

FM77AV 3.5"2DD……………6,800yen

STORM NEO STRATEGIC SIMULATION

PC-9801 5"2HD……7,800YEN

PC-9801 3.5"2HD……7,800YEN

PC-9801 5"2DD……7,800YEN

PC-9801 3.5"2DD……7,800YEN

X68000版，遂に登場!!

エイリアン図鑑

好評発売中!! 1,000円〜2,000円

ユーザーの皆さんから，お問い合わせが多かった『エイリアン図鑑』，ついに登場です。ラスト・ハルマゲドンに登場するエイリアン150種類を，その強さ，体力，特性などを完全サポート。さらに，本編のセーブ・ディスクをコピーできるユーティリティも登載。これは便利。付録はラスト・ハルマゲドン全3Dマップ集だ。ハルマゲドン・ファンなら，ぜひともほしい一本だね。エイリアン図鑑は販売開始と共に話題爆発!! でも，誰でも買えますので，ご安心を。一般ユーザーは2,000円，ユーザー会員は1,000円となっております。

※エイリアン図鑑は通信販売のみとなりますので，お名前とご住所，使用機種名を明記の上，代金（会員の方は会員No.と1,000円）を添えて，現金書留で当社までお申し込み下さい。

スタッフ募集（正社員）

〈おもしろゲームの企画がメジロオシ! あなたのパワーを求めます。〉

■資格：18〜28歳，学歴不問　■職種：プログラマー，音響スタッフ，グラフィックデザイナー，イラストレーター，営業，企画，一般事務　■待遇：当社規定により高給優遇（委細面談）

電話連絡の上，履歴書をご持参下さい。
作品のある方はご持参下さい。

TEL. 03(264)3039 担当：人事

LAST ARMAGEDDON
ラスト・ハルマゲドン
■X68000 5" 2HD 7枚組 9,800円
近日発売!!
■PC8801SR以降シリーズ 5" 2D 7枚組 好評発売中!!
■PC9801シリーズ 5" 2HD 3枚組 好評発売中!!
5" 2DD 4枚組 好評発売中!!
3.5" 2DD 4枚組 好評発売中!!
■X1シリーズ 5" 2D 7枚組 好評発売中!!
■MSX2 3.5" 2DD 5枚組 好評発売中!!
各7,800円
再来, ハルマゲドン・ショック!
●お求めは, お近くのパソコン・ショップで, 通信販売ご希望の場合は, 使用機種名を明記の上, 現金書留で直接当社へお申込み下さい。送料は当社負担となります。
ブレイングレイサービス・テレホン
東京 03(230)0664
MSXマークはアスキーの商標です
株式会社 ブレイン グレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel. 03-264-3039

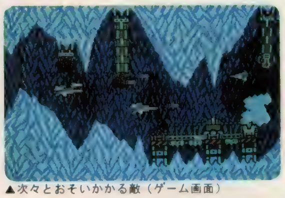
心をたぎらせる華麗なアニメーションデモが最高!!……… の声。

ヤッパリシューティングは熱くならなきゃダメ。ゲームに入る前に充分心を熱くさせてみた。

▲レイドック2発進!!(アニメ画面)

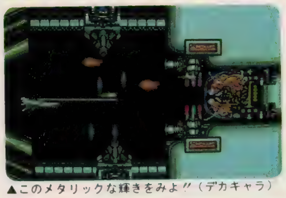
レイドック・スーパーレイドックより難易度アップ!!………の声。

テクニックは練習を積むほどに向上する。いつまでも同じレベルでは、おもしろくないだろう。そう!! 永遠のおいかけっこなのダ!!


▲次々とおそいかかる敵(ゲーム画面)

美しいグラフィック、胸ゆさぶるB.G.M. ………………………の声。

目をみはるグラフィックと体の芯からノれるB.G.Mは不可欠。あるとないとでは月とスッポンそして、スゴイ!!のひとことが出なければダメだ!!


▲このメタリックな輝きをみよ!!(デカキャラ)

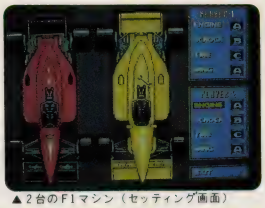
1コース10周が必要ということ、やってみて良く解りました。………… の声。

コースレイアウトを見極めることが重要。リアルにシミュレートしたGP16ラウンドを転戦し、ドライバーズポイントを獲得。そのためにも最低10周は必要だ。

コース画面▶

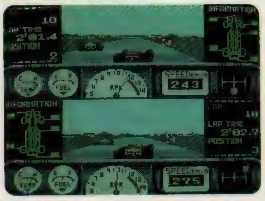
マシンセッティングがこんなに重要で楽しいなんて………の声。

力が拮抗すれば、ラップタイムにそれほどの差はでない。そのためにも、各サーキットの特徴・天候に応じてセッティング。自分だけのマシンをものにしなければ、ファーステスト・ラップは獲れないぞ!!


▲2台のF1マシン(セッティング画面)

ライバル存在の面白さを満喫させてもらいました………の声。

クライマックスはラスト2周。先行するライバルを前方に捉えたときの感動を経験してくれ!! 勝負はコンマの世界へ入っていくぞ。


プレイ画面▶

最高のオープニング。言葉もなく、ただ見入ってしまいました……の声。

高まる興奮を押えめに、シブく決めてみました。レースに出場する臨場感を共に感じてください。血わき、肉おどる!! 内面のパッションです。

アニメーション画面▶

■レイドック2
MSX 2+ 専用(RAM64K以上 VRAM128K以上)
3.5"2DD・2枚組……¥6,800
開発・発売/(株)ティーアンドイーソフト
販売元/松下電器産業株式会社パナソフトセンター

■GD(グレイテストドライバー)
MSX 2(RAM64K以上 VRAM128K以上)
3.5"2DD・2枚組……¥7,800

MSX MUSIC対応 S-RAM対応 2DD

MSX is a trademark of ASCII corp.

ユーザーの皆様から数々の賞讃の声が届きました。

Letter's POST CARD Voice!!

STAFF募集中!!
パソコンゲームを自分の手で作りたい人間集合!
●プログラマー ●グラフィックデザイナー
●サウンドクリエーターが人手不足なのだ
まずは、下記のお電話にて(担当:河津)
☎名古屋(052)773-7770

T&Eの最新情報が聞けるゾ!!
T&E SOFTテレフォンサービス
☎名古屋(052)776-8500

絵が動けば、物語も動く。
たとえば、文字と絵では、同じスペースの中で表現できる情報量が絶対的に違う。それに動きが加われば、与える情報量は飛躍的に増大するだろう。無数の情報を自然
MOVING
動く!
物語が動くから
奥行きが深くなる。
好評発売中!!
●PC-8801mkIISR以上 5" 2D・5枚組
●FM77AVシリーズ 3.5" 2D・5枚組
●MSX2(RAM64K以上 VRAM128K以上)3.5" 2DD・3枚組
●X1turboシリーズ(2ドライブ専用)5" 2D・5枚組
各機種 ¥8,800
S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】
PSY-O-BLADE
© 1988 T&E SOFT
●PC-9801VM/VX/RX, PC-286V・5" 2HD・2枚組
◀今春発売予定!!▶
●PC-9801UV/UX, PC-286U・3.5" 2HD・2枚組
T&E SOFT INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE 052-773-7770
T&Eマガジン No.19 請求券 ポプコム2月号

どろろ
―地獄絵巻の章―
戦乱の世にもうひとつ
熾烈な戦いを続ける者たちがいた。
©手塚プロダクション
Quasar Soft
クエイザーソフト株式会社 TEL (03)760-5303
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-20 三王ビル6F

ーそして、時代は混乱を極め、
なお、二人の旅は続いていた。
残る妖怪は五匹。
抜刀一閃、
切り拓けるか、運命(さだめ)。
知る人ぞ知る、妖怪漫画の最高傑作が
今、君のディスプレイによみがえる!!
●パソコン版オリジナルストーリー
●バトルモード搭載の
アニメーションアドベンチャー
●FM音源サウンドボードII対応
●ジョイスティック対応
PC88SR以降
ディスク4枚組
定価 8,800円
大好評発売中!

プロ野球 ファミリースタジアム

ペナントレース版

好評発売中

PC-88VA専用・5″-2HD 2枚組

2ドライブ専用，アナログRGBモニタ専用

定価6,800円

●ツーアウト満塁，バッター“おから”，ここは度胸あるのみ，“みずな”で勝負だ!!
投手の特性値に，スタミナの他に精神力がつきました．ホームランを打たれたり，デッドボールを与えると精神力の低い投手はスタミナが減るなど，さらに現実的になりました．

同時発売!!
デュアル ジョイポート 定価3,800円

Copyright ©株式会社ナムコ

ぎゅわんぶらあ 麻雀ゲーム

自己中心派3
望郷さすらい雀士編

PC-88シリーズ
定価6,800円

好評発売中

●『望郷さすらい雀士編』は，単独でも遊べますが，『ぎゅわんぶらあ自己中心派』，『自称！強豪雀士編』と併用することにより，最大34人の中から好きなメンツ，指導者を選べます．

●今回，新たに用意された“望郷さすらい雀士”は以下の10人です．①哭きのカバ(しびれる哭き 不運のツモを跳ね返せ) ②片ちん大王(目指せ！ タコ全国制覇!!) ③武田 震源(群雄割拠の戦国麻雀) ④E.T.(ツキパワー全開) ⑤早乙女 牌(上品な打ち筋に恵まれたツキ) ⑥ババブロ(出るか ムリチン) ⑦カラポン(謎の侵略者) ⑧ケケケの北郎(目玉おやじがフォローするぞ) ⑨CHON²(へたでも許す) ⑩ジニアス 斉藤(憎らしいが うまい)

時代は次の面子(メンツ)を待っている

Copyright ©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン/©1987,1988 GAME ARTS・YELLOW HORN

ぎゅわんぶらあ

自己中心派2
自称！強豪雀士編

PC-9801シリーズ
定価7,800円

1月中旬発売

REAL BATTLE ACTION GAME
ヴェイグス
VEIGUES
TACTICAL GLADIATOR
好評発売中
PC-88SR以上・VA対応
2ドライブ専用・FM音源対応
4枚組・定価7,800円
MA2/FE対応
■完全二重マップスクロール，さらに遠近感がある三重構造背景.
■地上戦，洞窟戦，要塞内部戦の3ミッション，各5エリアの全15面.
■固有処理プログラムを使った，より個性的な敵キャラクタ群.
■30種以上のアニメーションパターンで，96×64ドットの巨大なプレイヤー機のリアルでなめらかなアクションを実現.
■ダメージにあわせて腕と頭が吹き飛ぶ！リアルな描写.
■ビーム兵器とパンチは6ランク，ボディのバルカンは3ランクに，撃破した敵の数やスコアによってレベルアップ.
■15曲以上のBGMと多数の効果音によるより映画的な演出.
■ジョイスティック対応の簡単操作.
本製品のソフトウェアプログラム及びマニュアルは著作権法上の保護を受けています．著作権者に無断でプログラム，もしくはマニュアルの一部又は全部を複製，転載，貸与することは法律で禁じられています．
GAME ARTS
株式会社ゲームアーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
TEL：03(984)1136

●お求めはお近くのショップで 通信販売(送料サービス)をご希望の方は住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記の上、現金書留でお申し込みください

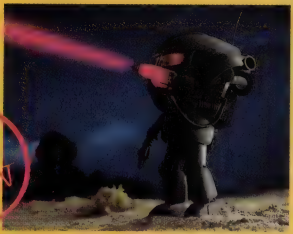
●当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、およびレンタル(賃貸)について、これを一切許可しておりません

（誰よりも強い、どこにも負けない。そんなことが必要な戦いを、ボクは信じない）

はるか銀河系のかなた、地球人類とほぼ同じ進化をとげた人々がいた。太陽系マグダリア、第７惑星。世界大戦を終えたばかりのこの星は、今、自治権をめぐる内戦に、多くの国々が燃えさかっていた。ここバッカス半島も、世界大戦敗戦国"ポネス帝国"の植民地支配の悪夢から目醒めるべく、南北に分かれての戦いが国土をおおっている。熾烈をきわめるその戦いは、それぞれの後盾となった大国の、新兵器実験場と化していた。哀しい代理戦争が、いつ果てるともなく続く……。この戦いに終止符をうち、歴史を形づくるもの、それはあなたの知力と指導力。果して、戦争終結の日はやって来るのか！

●用意されたシナリオは8章。次々にこなしながら歴史を作りあげる"トータルキャンペーン"システム。●個人で、そして部下を従えながら、戦いの成功があなたを歴戦の勇士に変えていく。●リアルでメカニカルな新兵器を使っての、ドラマチックな展開。●6方向スクロールヘクスマップを導入。戦闘の広がりと大局的視野を実現して、迫力満点の臨場感！●勝つことがゲーム進行の鍵とはならない、意外性にあふれた内容。

対応機種 ●PC-9801〈Ram256K以上の機種〉'89年3月発売予定 ¥8,200
●PC-8801mkIISR以降〈V2モード使用可能機種〉12月発売予定 ¥7,800



It's New

ドラマチック・シミュレーションゲーム

ライトニングバッカス
THE KNIGHT OF IRON

好評発売中！

YOUNG メサイヤ MASAYA

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311（代表）
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部（直通）03-486-6588（受付時間）9時～18時

■CROSS M

文句言うならやってみろ!!

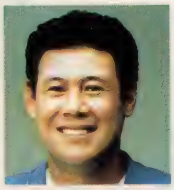
やじうまペナントレース 1988

日頃、監督の采配や選手のプレイに不満のある方、プロ野球に憧れている方など全国の野球ファンに贈る野球ゲームの決定版。

意中の球団の「入団テスト」をへての選手プレイもよし、選手交代からサインプレイまでもこなす監督プレイもよしのひとり2役。

PC-98版は、なんと全12球団を登録し、さらに日本シリーズを制すると大リーグのオールスター・チームとの日米対決。

'88年のプロ野球データを完全シミュレートしたウルトラリアルな「やじうまペナントレース」ただ今熱闘中!



監修：田淵幸一
〈プロ野球解説者〉

※画面写真は全てPC-98版

ゲーム画面

ドーム球場をはじめ全11球場（PC-98版）。打球の状態で内・外野ズームアップ画面に切り替ります。

メニュー&選手データ
プレイヤーの好みに変更も可能な一目でわかる登録選手データ。

練習モード
実技、走力、体力強化の3種類。一流選手になる為には、何より練習が大切。

他球場の結果
1試合終了時に表示。田淵氏の一言コメントも面白い。

1月21日 プレイボール!	●PC-9801F/VF/M/VM/VX/UV/UX/CV ㊡384KB以上、2ドライブ　ディスク3枚組　¥7,800
ペナントレース 開催中!	●PC-88VA　●PC-8801FH/MH/FA/MA　ディスク3枚組 ●PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR　㊡2ドライブ　¥7,800

MUSIUMユーザーからの熱い要望にお答えしてデータ曲集登場!

MUSIUM3 曲データ集

♬FM音源3声、PSG3声を最大限に活用した曲データを全30曲収録した「MUSIUM3」対応曲データ集。
♬「自動演奏モード」でBGMとして楽しむのも、「音符入力モード」で自分なりにアレンジし直すのもOK!
♬収録曲はポップス、ロックから演歌、ナツメロまでのヒット曲ばかり!

主な収録曲

＊赤いスイートピー＊ガラスの十代＊ミ・アモーレ＊六本木心中＊男と女のラブ・ゲーム＊雪国＊バッド＊ファイナル・カウント・ダウン

ご注意

このソフトには「MUSIUM3」(PC-88,FM-77版)か「MUSIUM3 EXPERT」(PC-98版)が必要です。

絶賛 発売中!	●PC-9801F/VF/M/VM/VX/UV/UX/CV ●PC-8801mkⅡSR以降 ●FM-77/77AV　全て¥5,800

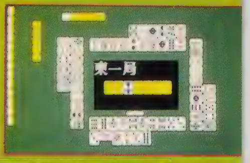
▶PC-9801シリーズの限界に挑戦したフル・アニメーションによる迫力の3Dシューティング・ゲーム。
▶華麗な全10ステージで展開される300パターン以上の敵の攻撃と45種200パターン以上のキャラクター数。
▶毎秒15枚の描画による驚異の高速アニメーション処理。
▶FM音源対応のオリジナルBGM10曲収録。

★初回特典：オリジナル・ステッカー付!!

好評発売中!! ¥8,800〈ディスク3枚組〉
●PC-9801UV/CV/UX/VM/VX/RA
（要640Kメモリー、FM音源対応）

キャンペーン実施
特製ポロシャツを抽選でプレゼント！
（詳しくは商品マニュアルをごらん下さい）

MSX2 初の本格的麻雀ソフト登場!
雀豪①
●人工知能搭載によりプレイヤーの個性をそのまま再現。
誰にでもそれぞれの打ち方の癖があります。三色同順の好きな奴とかすぐ役マンに走る奴とか…。それらの癖をデータとして登録し、それを再現することにより生きた人間との対局が疑似体験できます。
●見やすい4人囲み方式を採用。
●そのほか機能満載。



好評発売中！
MSX2〈3.5FD 2DD VRAM128K以上〉
¥7,800

●発売元 ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F
TEL.03-423-7901（お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで）

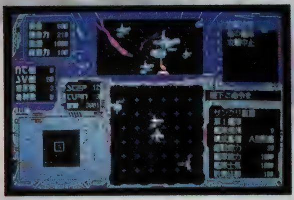
通信販売
●当社の商品をお近くのパソコン・ショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料） 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉

資料請求券
POP COM 89-2

宇宙が理性を挑発する。

星暦３９６０年、シュヴァルツシルト銀河外縁部ジロ星団には大小16のさまざまな国々が林立していた。そして、物語はジロ星団の南西部に位置する“サンクリ星国”から始まる—。

時にＫＧＤ星域に遊学中であったサンクリ星国皇太子は、惑星ウーリィに行幸中の父王の暗殺、そして惑星ウーリィの反乱という相次ぐ凶報に、急ぎ帰国の途についた。そして、慌ただしく即位式を済ました後、反乱鎮圧と父王の仇を報じる事に、新王の威信を賭けることとなるのである…。

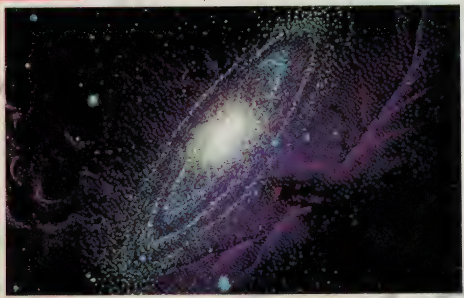


SCENARIO SIMULATION GAME

シナリオシミュレーションゲーム

狂嵐の銀河 Schwarzschild

シュヴァルツシルト



ストーリィ性を持ったドラマティックなゲーム展開

シュヴァルツシルトの最大の特徴は、そのゲームシステムにあります。単なるウォーシミュレーションではなく、ゲームを進めていくに従って、次々に新たな目的が現われ、プレイヤーは知らず知らずにゲームのシナリオに引き込まれて行くという、ドラマティックなゲーム展開が魅力の、SFシミュレーションゲームです。

究極のゲームシナリオ

ゲームのおもしろさはシナリオで決まります。軍事行動、外交政策、調査・研究、資金運用、商業取り引きといった戦略要素を完璧にシミュレート。
シミュレーションゲームのおもしろさを徹底的に追求した、究極のゲームシナリオです。

アニメーションによる迫力の戦闘シーン

単調になりがちな従来のシミュレーションゲームの展開に超リアルなアニメーションの戦闘シーンを加え、まるで映画のような迫力の、理性と感情が熱くなるゲームです。

■PC-9801 5″2HD(2枚組)/5″2DD(3枚組)/3.5″2HD(2枚組)
バスマウス・FM音源対応 定価12,800円

●本製品を遊ぶためには、ディスクドライブが２台必要です。●メモリーは、384KB以上必要です。
●400ラインカラーモニターが必要です。●PC-9801Eでは、第一水準漢字ROMが必要です。
●PC-9801・PC-9801Uでは動作いたしません。

■PC-8801 V2mode専用5″2D(4枚組) 開発中

■MSX2 3.5″2DD 開発中

KOGADO
Software Products

ファンタジー時空への冒険時航(タイムトリップ)が始まる。

過去の世界へと連れ去られた
恋人・クミコを取りもどすため、
キミはタイムマシンを駆って呪われた
魔法の国へと旅立った。
22世紀から16世紀、そして12世紀へと冒険は続く。
果たしてそこでキミは、いったい何を見るのか!?

時間がカギになる！ タイムトリックRPG

タイムマシンを中心に展開するシナリオで、従来のゲームにはなかった時間的広がりを実現。昼から夜へという単純な時間の経過だけではなく、時間そのものにマップのような移動できる広がりを持たせた。そしてさらに、時間の迷路のような数々のトリックを設定。この迷路をいかにして突破するかが冒険のカギになるのだ！

約100シーンのイベントでキミはファンタジー世界にひきこまれる！

ゲームを盛り上げるイベントはおよそ100シーン。そのどれもが、物語の雰囲気作りに役立っている。そこでキミは、どこまでもファンタジックな、1つの生きた世界に触れることになる。イベントをくりかえすたび、キミは気づかない間にファンタジーの世界にひきこまれていくだろう！

このほか、コミカルタッチで描かれた美しいグラフィックや、広大なマップ、そして逆転逆転の連続のストーリーなど、"時空の花嫁"はちょっと目がはなせないゲームになっているぞ！

HEROIC FANTASY OF CITADEL

時空の花嫁

TIME TRICK RPG

※画面は開発中のものです。

■PC-8801 SR以降対応 V2mode専用5"2D
FM音源対応 定価7,800円 好評発売中

■PC-9801シリーズ/MSX2 移植進行中

捜査SLG 原宿アフタダーク

■PC-9801 5"2HD/5"2DD/3.5"2HD
(PC-9801・PC-9801Eでは動作しません)
バスマウス・FM音源対応 定価9,800円
■PC-8801 V2mode専用5"2D
バスマウス対応 定価8,800円
■MSX2 3.5"2DD 定価8,800円
■X1turbo 5"2D専用 武尊価格6,500円
(ソフトベンダー武尊にて発売中)

FT・RPG アルギースの翼

■PC-9801 5"2HD/5"2DD/3.5"2HD
■PC-8801 V2mode専用5"2D
■X1turbo 5"2D専用
■MSX2 3.5"2DD
■MSX2 メガROM 2メガ 各定価7,800円

MSXはアスキーの商標です。メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

㈱工画堂スタジオ 〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

資料請求券
ポプコム・2

小学館

みんなに楽しい
POPCOM SOFT

めざせダ・ビンチ。

だれでも、とてもカンタンにCGが描けるスーパーグラフィックツール「ダ・ビンチ」にMSX2版がついに登場。巨匠ダ・ビンチもあっと驚くさまざまなテクニックを使いこなしてCGの鮮やかな世界を存分に楽しもう。

ダ・ビンチならではの
スーパーテクを駆使すれば
キミもCGアーチストに
なれるよ。

C 高橋留美子・小学館

ダ・ビンチMSX2版のうれしい特長

- ●カラーは欲ばり256色、しかも256×212ドット。
- ●メニューのアイコン表示は、ダ・ビンチの血統。
- ●マウスを標準サポート。キーボードでももちろんOK。
- ●アイコンやカラーパレットの表示位置を、ダイナミックに移動可能。操作性が大幅アップ。
- ●描く場所を部分的に設定できる描画エリア設定機能。
- ●3.5インチフロッピー使用。描画手順セーブ、画面イメージセーブ、部分セーブの3種類のデータセーブ方式。

スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチMSX2版

(3.5インチ2D) 定価7,300円

PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7/77シリーズ(定価・各6,800円)
PC-9800シリーズ(定価9,800円)も好評発売中。

●「ダ・ビンチ」MSX2版にはMSX-DOSを組みこみずみです。
●MSX-DOSはアスキーの登録商標です。

©小学館
©新企画社・HAL研究所

近日発売予定

お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

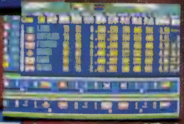
絶賛発売中!!

全てを忠実にシミュレートした「野球道」。
君が監督だったならはたして大胆な采配を
振るうことができるだろうか。

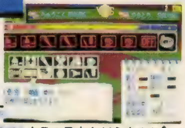
■野球監督の生活を忠実にシュミレート。チームの監督として試合の指揮をとることはもちろん、一日の時間の使い方が勝利への重要なポイントに。■全12球団。1チームは、一軍25名、二軍15名の40名で構成。合計選手数はなんと[illegible]名。しかも、全球団名、全選手名、ユニフォームが変更可能。■1シーズンは、130試合と60試合か選択可能。■監督在任期は最長5年間。優勝チームを率いて翌年も試合可能。成績不振による解任もあり。■シーズンの成績はキャンプから。国内、海外キャンプ有り。■同点延長あり。(最長12回まで)■超精密選手データに加え、バイオリズム計算に基づいた選手個々の好不調の波も完全にシュミレート。しかも選手の年齢までも管理。■攻撃時(代打、代走、ヒットエンドラン、ウエイト、バント)、守備時(敬遠、前進守備、ウエスト)等多彩なコマンド。さらに、ここ一番の必殺コマンド(祈る、一球入魂)有り。■リアルなドラフト有り。人気選手は重複指名となり、監督のくじ運がチームの将来のキーポイントに。■別売「対戦DISC」(一月下旬発売予定)により日本シリーズ、二人対戦が可能。■リアルなグラフィックにより、臨場感あふれる試合画面。アウト、セーフの判定は、打者の足と送球との差で正確に判定。■FM音源対応ごきげんなBGM15曲。

試合はリアルタイム

打撃ランキング表


今シーズンのチーム成績だ!

ドラフト やった!獲得だ!



今日の予定をどうするか?

オーダーが試合の鍵だ!

Super Baseball Simulation

野球道

THE WAY TO GLORIA

「野球道」お買上げの方にもれなく、オリジナルディスケットケースをプレゼント

5"2D-3枚組

7,500yen

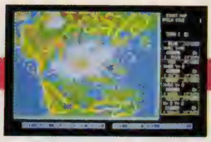
PC8801SR以降,VA2,VA3,純正ドライブ必要(VA不可)

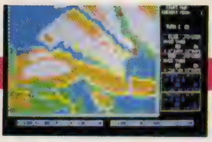
企画/開発 日本クリエイト
〒581 大阪府八尾市東本町5-10-3
Tel. (0729) 96-1564
販売 ソフトベンダー・タケル

野球道ユーティリティ 対戦ディスク
1月末日発売予定 価格¥2,000 ●日本シリーズ●2人対戦

〈大戦略IIデータセットVol.1〉

システムソフトの「エディタセット」では設定できなかった、分類や性能を持ったユニット、およびマップデータがセットになって入っています。(ユニットでは水陸両用車両、マップでは艦載機搭載済み等)大戦略IIの世界がさらに広がります。君の大戦略IIをもう一度新しい感覚でトライしてみよう。この戦いで君は勝者となるか負者となるかは、君の指揮官としての才能次第だ!!





※このソフトはデータ集です。このソフトは「大戦略II」もしくは「大戦略II SP」「エデッタセット」が必要です。
バージョンアップしたVol.2近日発売予定!!

PC-98M2/VM/VX
データ集 つボイノリオ商店
©システムソフト

¥2,000

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー 武尊

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	デンコードーチエーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	デンコードーチエーン仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーチエーンDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	PICこばり店	(0252)233-5791
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	株梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社通兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
富士	メルバ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	パソコンショップコムピットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線OA 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
	西武百貨店関西高槻店	(0726)83-0111
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館バレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)412-8251
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

通信販売ご希望の方は下記のTAKERU事務局までお問い合せください。

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室第1G
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

※コンピューター・ソフトウェアは著作物です。著作権の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

資料請求券
ポプコム

時計の針が時を刻む時、
またひとつのドラマが始まる。

[illegible]行動をするのだろうか？　時間の流れはさまざまな現象を起こし
[illegible]。どちらが本物の現実なのか？　貴方にとって、それは
[illegible]

●アドベンチャーゲームの良し悪しは、シナリオで決まります。今回は原作に、三毛猫ホームズシリーズなどで著名な推理作家、赤川次郎氏を迎えました。プロが創り出す推理の世界の中を、歩き、捜し、苦悩しながら、存分にお楽しみください。●小説をシミュレートしてシナリオを創作していますが、小説を読んだことがある人も、ない人でも楽しめる作りになっています。「時間」という概念を取り入れたシステム構築をしたので、ただ聞きこみをしたり、場所を移動したりしても捜査は進展しません。登場人物ひとりひとりが、時間とともに行動していることを考えなければだめなのです。●赤川次郎氏独特のたたみかけるような文体も、300枚を越えるグラフィックと、35曲に及ぶ音楽とともにシミュレートしています。一度、自分自身で、ミステリーの世界を実際に体験してみてください。

赤川次郎原作
死体置場で夕食を

徳間書店刊

C 赤川次郎　徳間書店・徳間書店インターメディア・ハート電子産業

■対応機種：PC-9801シリーズ(E以上)
※要漢字ROM.RAM384K以上　■メディア：5″2HD4枚組

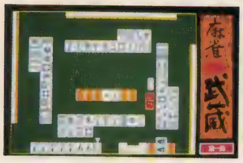
価格9,800円　好評発売中！

■販売：㈱徳間コミュニケーションズ　■監修：㈱徳間書店　■制作：徳間書店インターメディア㈱

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL03(432)4471

麻雀 最強 武蔵

麻雀五輪の書



最先端技術(ニューロ)を導入した、麻雀専用アルゴリズムを搭載。あたかも対戦相手がいるかのようなゲームが楽しめる。また、打ち方のクセや強さをデータとして記録できるので、友達、有名人などさまざまな人と対戦することも可能。パソコン麻雀を変えるのはこれだ!

●指示モード、オープン・モード、実戦モードなど多彩なゲーム・モード!●順位戦、名人戦、自由選択戦、かけ麻雀等、遊び方もいろいろ!●そのほかにも便利な機能が盛り沢山!

■PC-9801シリーズ ¥9,800 新発売!

※ニューロとは——人間の脳組織と同じ情報処理体系を持ち、学習したり思考したりするシステム。

データ集第1弾 新発売!

有名人データ・ディスクを入れると、自宅にいながらにして有名人と対戦できる!
●赤塚不二夫(漫画家)●阿佐田哲也(作家・プロ麻雀士)●金原亭駒平(落語家)●豊田有恒(SF小説家)●夏聖千加(ジャズ・ボーカリスト)●マーサ三宅(ジャズ・ボーカリスト)●前島守男(映画監督)●水森亜土(イラストレーター)
※敬称略 アイウエオ順

■「麻雀武蔵」専用有名人データ集Vol.1 ¥4,800(別売)

KING OF MAGIC

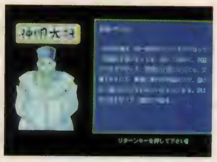
FANTASY SIMULATION
キング・オブ・マジック

●剣と魔法の世界で繰り広げられる、本格的戦略シミュレーション・ゲーム!●敵対勢力は、人間・エルフ・ドワーフ・モンスターの4種族。種族を選んで、1人プレイから4人同時プレイまで可能!●大陸全土、40カ国がすべて異なるデザインの戦闘マップ構成!●初心者から上級者まで楽しめる簡易戦闘モード、シナリオ選択機能等を採用!

■PC-9801シリーズ ¥8,800 新発売!

株式・投資シミュレーション BILLIONAIRE 億万長者

●実際の投資の雰囲気を味わいながら、専門知識を学ぶことが可能!●世界の政治、経済、紛争などリアルな情報をシミュレート!●証券レディとの会話による、各社の業績・新製品・買占めなどの情報提供!



好評発売中

■PC-8801SR以降、PC-9801シリーズ、FM-77AVシリーズ、FM R-50、FM 16β、J-3100、X68000、M-500 各¥9,800

WARNING

SFウォーシミュレーション+ロールプレイング
ウォーニングTYPE68

●目標指定の細分化、エネルギーチャージなど、新たなルール追加でよりシミュレーション性を持たせたバトル・モード!●マップをワイド化し、イベントの追加変更など新たに手直ししたゲーム・シナリオ!●機動兵器やアイテムを増やし、プレイの幅をアップ!●プレイをスムーズにするレーダー、サテライトの2モードを追加!●そのほか、多くのスペックをグレード・アップ!

X68000版は、こんなに違う!

■X68000 ¥7,800 新発売!

■PC-8801SR以降(VA可)■PC-9801 5″、3.5″ 各¥6,800 好評発売中

MSX 版はブラザー「タケル」で発売予定

MSX はアスキーの商標です。

わが家の便利帳 vol.1 家計簿+(プラス)福袋

●家計簿に占いなどをプラス。家族みんなで2倍に使える便利ソフト!
●家計簿、小遣い帳などに実力を発揮!
●今日の運勢、バイオリズム、相性判断なども本格的!

■PC-9801シリーズ ¥9,800 新発売!

COSMOS

未知との調和と創造
株式会社コスモス・コンピューター

〒150 東京都渋谷区桜ヶ丘29-24 秀和桜ヶ丘レジデンス611 ☎03(770)1821代

※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

通販

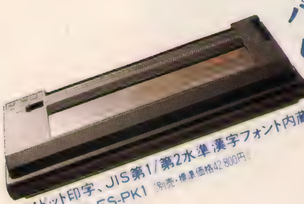
通信販売をご希望の方は、現金書留で当社までお申し込みください。
送料は無料です。

資料請求券 POP 2月

© 1989 Lucasfilm Ltd.

お、すすんだね。

パナソニックなら、文字でも、がぜん遊べるのである。



24ドット印字、JIS第1/第2水準漢字フォント内蔵のプリンタ FS-PK1（別売・標準価格42,800円）

パソコンなのに、ワープロ機能がぐぐんと充実。ラップトップワープロ（パナワード U1シリーズ）との互換性もある、マウスも使える。

（別売コンバータソフト使用）

カタカナ辞書や連文節一括変換機能、マウスも使える豊富な編集機能など、ワープロ機能がぐぐんと充実。画面も31字×11行の大量表示。初心者にやさしい初級モードやレッスン機能も内蔵しています。

マウス FS-JM1（別売・標準価格7,800円）

内蔵ソフトも、たのしくて便利。

アドレスやネームカードのデータベースソフト、AVラベル印字ソフトなど、たのしくて便利な内蔵ソフトも搭載しています。

MSX2+ だから自然画に近い画像で、漢字BASICも搭載。WXには、さらにFM音源も。

なんと19,268色が同時表示可能。16ビット機もびっくりの画像を実現。漢字BASICも搭載して、プログラムもいっそう便利になりました。さらに、WXはリアルで美しい、FM音源を採用。いろんな音づくりも楽しめます。

A1WX

パナソニック MSX2+ パソコン
FS-A1WX 標準価格69,800円

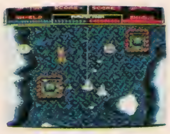
MSX2+ パソコンは、MSX MSX2 のソフトも使用できます
▶マウスを絵筆に255色のコンピュータグラフィックスがカンタンに楽しめるグラフィックツールなど3つのソフトが入ったディスク付属 ▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株) コンピュータ事業部 リビング営業部
MSXはアスキーの商標です。

（フロッピー搭載の MSX2+ 標準機、FS-A1FX 57,800円も同時発売です。）

MSX2+ は、ゲームの迫力もちがう。

MSX2+ 専用ゲームソフト新登場!!

★コナミから★
"マルチプレーヤ"対応
「F1スピリッツ 3Dスペシャル」
（¥6,800・2DD×2枚組）



★T&Eソフトから★
タテ・ヨコ・ナナメ
"ぐるんぐるんスクロール"「レイドッグ2」
（¥6,800・2DD×2枚組）

パソコンを新しくするパナソニックです。

Panasonic

心を満たす先端技術 Human Electronics 松下電器産業株式会社

1989年はおまかせネ！

ソフトハウスエクスプレス

豪華プレゼントつき

拡張版パート4

日本ファルコム
パック・イン・ビデオ
ブレイングレイ
ソニー
コナミ
日本クリエイト
ウルフ・チーム

ソフトハウスの突撃レポート、ついに最終回！

社長室に全員集合。超広角で、やっとおさまった。すごーい人数でしょっ!

日本ファルコム

業界有数の大所帯!
89年もぶっちぎりだーっ!

大御所、という言葉こそふさわしい気がする日本ファルコム。88年を制覇したともいえる『ソーサリアン』、『イースII』。だが、89年には、さらなる秘密兵器が隠されている。しかして、その実体は? 木屋、橋本、富の3大プログラマーが放つ作品は何かっ!? とか、ついカンでしまうJ.D.なのである。

今年は本格RPGだっ!

「今年は、僕、本格RPGですよ」、いきなり木屋氏の口からこんなセリフが出てきた。「えー、きちんとEXPためて、荒野をさまよってくやつ」

えーっ! よりによって(といっては失礼だが、アクティブRPGの元祖みたいな木屋さんだもんねー)この人から、こんなセリフが出るとはっ! 「今ねー、RPGで面白いのってファミコンのばっかりなんだよねー、それもふつうのRPG。何の新しさもないけど基本に忠実っていうか。パソコンのは何か新しさを出そうとして、いろいろとひねりが加えられてるんだけど、結局、RPGの面白さ殺してて……」。ふーむ、なるほど。確かにこういう意見って、あちこちで聞かれてはいたけど『ザナドゥ』の生みの親である木屋さんの口から出ると、説得力ある。確かに、RPGの面白さは、やっぱり戦闘であり、その経過のレベルアップだと思う。経験値をなくすRPGなどといろいろ模索が続けられていて、これはこれなりに研究すべき対象なのだが、今現在、その成果が現れているとはいいがたいところがある。で、戦闘→経験値→レベルアップ、というのが、なんか暗いだの単調だの、とまるで親のかたきのように思われてきたわけだけど(まあ、親のかたきはオーバーだけど、何か必要悪みたいな)、冷静に、胸に手を当てて考えると、そんなに悪いものじゃないのだと思う。何百回、へたすると、何千回ってくり返す戦闘も、それ自体、緊張感があれば、楽しいわけだし、レベルが上がったとたん、今までいじめられていた敵を、一撃で倒せるようになる、などということも、これはこれで快感だったわけである。もちろん、そのためには、面白い戦闘と、バランスのいいレベルアップ、そして、目的を見失わないようなすぐれたシナリオが必要になってくるわけだけど、そのシナリオを形作るイベントに関しては?

「えー、もちろん、内容のあるものを考えていますよ。とにかく、今は、このゲームのことしか考えてないし、だれ

加藤社長(左)と井上部長。日本ファルコムの中枢部である。

同じ加藤でもJ.D.とは大違いなのである。日本ファルコムの加藤社長!

が何と言おうと、今年は本格RPGでいきますからね。それ以外は作らないからっ！」と久しぶりに、気合いの入った木屋さん。やっぱり新しいプロジェクトを企画しているプログラマーって本当にいいなあ、と。

というわけで、あとは橋本さんと富さん。

橋本さんは、ご存じ『イースIII』（仮題）ね。これが3月か4月か、もしかすると2月かな、というふうにJ.D.は見てる。もうほとんどできているみたいなのに、もうじらすんだよね。

もう1つ、日本ファルコムでの第1作を鋭意製作中なのが、富一成氏。知る人ぞ知る有力ゲームデザイナーなのである。そう『夢幻の心臓』シリーズの作者なのである。木屋さんが、ほれ込んだシナリオ作者であり、プログラマーでもある（現に、木屋さんの次作は『夢幻の心臓III』をめざしているんだって）。数カ月前のポプコムでタイトルとか出しちゃったけど、あれはまったくの未定だったらしいんで、ごめんなさいって感じなんだけど、AVGとACTの合体って感じで、なかなか期待できそうなのである。

まっ、この3本が、89年に控えているというわけ。まただまたぶっちぎりそうな勢い。

ぶっちぎり、といえば、ゲームミュージックのほうでもパソコンソフトとしては、最大級の売り上げを見せている。ずらりそろったCDだけでも12種類。ぎえーっ！　こんなに出てたのー！って感じ。

新しいスタッフもかなり入ったみたいで、まだまだトップに君臨しそうなのである。

「今年は、本格RPG。これしかないっすよ」
と、ドリンクごっくん！

「『イースIII』。本当は早く出したいんすよねっ！」

8cmCD 6枚組の『ファルコムスペシャルBOX』ほか。

花の宣伝担当者で〜す！

氏名	石川三恵子						
年齢	24	性別	女	血液型	A	星座	水がめ座

新作のタイトル

三阡八百円也

作品との関係	音関係	尊敬する人物	おとうさん

好きなもの			
食べ物・飲物	グリンピースはまずい	趣味	歯みがき
スポーツ	うんどう神経は-256	音楽	スーパーマリオのあの有名な曲
タレント・歌手・俳優	田原俊彦	テレビ番組	ニュースステーション

日本の将来についてどう考えますか	戦争だけはやめてちょだいと思います
仕事が詰まったとき何に（どこに）逃避しますか	おふろとおふとん

作品についてのコメント

おとし玉をもらった人は、Falcom SPECIAL BOX '89を買って下さい。
全部聞いたら、アンケートはがきを出して下さい。
書ききれなかった御意見、御希望、御苦情、御不満など、ありましたら、
日本ファルコム「スペシャルボックス感想文募集」係までお送り下さい。まってるよ!!

ブレイングレイ

操作性においても本編を超えた『妖怪変紀行』！

何も言うことはありません。じっくり見てください。

忙しくってシナリオ書いてるヒマがないっ！

『妖怪変紀行』は、3月上旬に全機種同時発売をめざして開発順調！ マウス／ジョイスティック対応で、とーってもプレイしやすくなってるぞ。X68『ラス・マゲ』もいよいよ追い込みに入った。グラフィックに気合いが入りすぎて、まだオープニングにてこずっているというくらいだから、楽しみでしょうがない。

いよいよ広がる『ラス・マゲ』ワールド！

今年の年末は新作がなかったなーと思っていたら、じつはブレイングレイ内部ではものすごい勢いで新企画がかけめぐっているのでした。どうりで飯島さんがつかまらないわけだ。

まず『ラス・マゲ』の番外編が年1作のペースでシリーズ化されることになった。これは新作とは別に開発が進められる予定だ。『ラス・マゲ』のより詳しい背景設定や開発秘話をまとめたメイキング・ブックもBNN社から発売になるそうだ。3月ごろの予定で、飯島さんと恩田さんが共同で執筆するというから注目ね。そのほかにも、小説やマンガ、アニメ化、キャラクターグッズの話も水面下で着々と進んでいるらしい。

『抜II』は夏以降になりそうだ。すでにシナリオの草案をまとめ始めているのだが、あれやこれやでなかなか進められないというのが実情のようだ。新作シミュレーションの企画もあるにはあるのだが、現時点では具体的な話は聞かせてもらえなかった。

飯島さんが忙しいのをイイことに、今回はブレイングレイが誇るもう1つの才能、恩田さんへのインタビュー。彼女は、なんといっても『抜忍・番外編』の作者として有名。『妖怪変紀行』も第2部を担当する、バァリバリの女性ゲーム・デザイナーである。モンスターやエイリアンのネーミング・センスに感動しまくっていたダマシは、かねてからねらっていた逢瀬に成功した。

ども、ダマシです。よろしくお願いします（いやーアガってるなぁ）。まず、ブレイングレイに参加したのはいつごろなんですか？

「去年の9月ごろです。それまで勤めていた事務所が閉鎖してしまい、ちょうど募集広告を見て受けてみたんです」

ソフトハウスというものに、どんなイメージがありましたか？

「はっきりいって、よくわからなかったのですが、映画やアニメの好きな人という条件にひかれて。映画は好きでよく見にいきます。採用が決まって、初めて出社した日、ドアを開けて入っていくと中が真っ暗で人が寝てるんです。これはたいへんなところに来てしまったと思いました」（笑）

音楽担当です！

プログラミングチームです！

グラフィックチームです！

企画部です！

最初の仕事は？

「『抜忍』のデバッグとマニュアル書きです。それから番外編のシナリオを任されて。ゲームを１つ作り上げるのって充実感ありますね。感想のお手紙が来るのが待ち遠しかったです」

モンスターやアイテムの名前は、どこで考えるんですか？

「やっぱり会社ですね。私は仕事を家に持って帰っても、結局そのまま何もしないで持ってきちゃうんです」

アイデアはどういう感じで？

「わりと思いつくまま、どんどん書きとめていきます。アイテムなんかはグラフィックが出ないので、ゲームをする人がこれはどんな形をしているのだろうって想像力をかきたてられるような、そういうものをめざしています」

『ラス・マゲ』エイリアンのデザインもかかれたと聞きましたが？

「いくつか、下絵とかもかきました。なにしろ数が多かったので、苦労しました。『エイリアン図鑑』の解説なんかは、逆にグラフィックの人たちに、これどうやって攻撃してきそう？なんて助けていただきましたけど」

ソフトハウスにいて、女性ゆえに困ることってありますか？

「泊まりのときですね。私はテストプレイしていて、よくそのままキーボードにもたれて寝てしまうんです。寝顔を見られるのがイヤですね。でも、このあいだの引っ越しのときは、男の人が多くて楽でした。荷物をまとめるだけで、みんな運んでくれましたから。それと、うちの会社は、ネクタイ着用という決まりなんですけど、引っ越しのときはみんな私服で新鮮でした」

ソフトハウスにいる人間って、どう思います？

「前の事務所のときは、年配の人ばかりだったので、まず平均年齢の若さにビックリしました。見た目はそんなに若くないんですけど（笑）。いっしょに仕事をしているうちにみんな少年みたいに純粋だっていうことがわかって、さらにおどろきましたね」

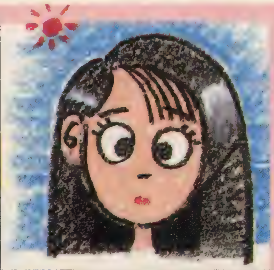
では、最後にゲームデザインで苦労した話など。

「そうですね、『抜忍・番外編』のときは本編のストーリーが好きだったので、イメージを崩さないかどうか不安でした。ストーリーが暴走してしまったところもありますし、もっといろんなエピソードを入れたかったんです。エンディングはイマイチっていわれたんですけど、ああいうのがイイって押し通しました。『妖怪変紀行』では、ネーミングよりデータに苦労しました。数値を決めるのに、効果がよく想像できなくてむずかしかったです」

応援してますので、これからもがんばってください。

恩田さん♡　テレビに出演したシーモンキーと。

ただいま、お婿さん募集中



氏名	恩田 やよい
年齢	23さい
性別	おんな.よー
血液型	Oがた
星座	おひつじ
新作のタイトル（対応機種・予定価格も）	「妖怪変紀行」 ～ラスト・ハルマゲドン 番外編（3月発売予定） ・PC-8801シリーズ SR以降（もちVAも対応） ・PC-9801シリーズ ・X1シリーズ ・MSX2 価格 6.800円
作品との関係	雑用全般
尊敬する人物	フランシス・フォード・コッポラ
好きなもの 食べ物・飲物	納豆かけごはん／ココア
好きなもの スポーツ	ヘッド・バンキング
好きなもの タレント・歌手・俳優	アル・パシーノ
趣味	くうねるあそぶ
音楽	重金属系 なかでも白蛇 めちゃんこSUKI
テレビ番組	とんねるずのみなさんのおかげです。
日本の将来についてどう考えますか	たとえ私が不幸でも他のみんなが幸せならそれでいい。 …な～んちゃって…古い
仕事が詰まったとき何に（どこに）逃避しますか	しもきたべにす
作品についてのコメント	春、桜の咲く季節に「妖怪変紀行」4機種同時発売します！ これは「ラスト・ハルマゲドン」の番外編ですが、本編をやった方もやっていない方も存分に楽しめる、という超お目玉作品！！やーもあ大好きぃ♡のユーザー諸君には絶対のおすすめです。みなさん、よろしくねっっ！ P.S.「らす・まげ」X68000版もカいっぱいよろしくっ♪

『スナッチャー』の88版画面だ。

ポプコム編集部から歩いて1分！ 不動産の広告と違って、これはホントの話だ。コナミの営業本社と本誌編集部は「○○さ〜ん、回覧板ですヨ！」って感じのご近所。今日も、ポスターを持って、広報担当嬢が訪ねてきてくれた。名作『グラディウス』以来、スペース・シューティングといったらコナミの独壇場。『ゴーファーの野望エピソードII』の発売が待たれる！

コナミ

今年はMSXだけじゃない!!

メデタメデタの創業20周年！

そういったことも含めて、カメラマン氏とともに営業部を訪ねる。さっそく、パソコンゲーム宣伝担当の紙尾明美さんに直撃インタビューを試みた。まずは、新作『スナッチャー』の評判あたりから聞いてみよう。

「売れ行き好調、評判も上々ですネ。シューティングのコナミが出したサイバーパンク・アドベンチャーってことで、みなさん、興味を持ってくれたようです。これからも、どんどん大作を出していきますからヨロシク！」

う〜む、そうか。コナミのパソコンゲームというと、MSXのイメージが強かったけど、『スナッチャー』は最初に88版が出た。98版で『電脳将棋』というソフトも出るらしいし、これからは、88、98（X68000も!?）ユーザーも、コナミの新作情報をキッチリとチェックする必要がありそうだ。続いて会社紹介。

「ここは営業の中枢で、開発部門の本社は神戸にあります（そういえば、『スナッチャー』の舞台はネオ・コウベ・シティだった）。その、コナミ工業が創業20周年。今年は、新しい飛躍の年になりそうです。社員356名、平均年齢26歳という〝若い〟会社です」

コナミは、キミたちが考えているより、ずっと歴史があって大きな会社なんだ。最後に、極秘ルート（ウソ！）で入手した開発スタッフの横顔を紹介して、このページをしめくくろうと思う。開発チームの某スタッフから寄せられたレポートだが、やっぱり、ヘンな人ってどこにでもいるみたい。まあ、『パロディウス』なんてソフトを作っちゃうくらいだから、そーだろーな、とは思ってたけど……。たとえば、ジェニーちゃん人形を愛する男、仮面ライダーになり切るプランナー、テレパシー会話をする双子のプログラマーなどなど。

う〜む、コナミの未来は明るいのだ！

アップに堪える美人!!

紙尾明美さん

あけみさん

入社して5年目。ずっとパソコンゲームの宣伝を担当している。未婚。「恋人は？」の質問には、ノーコメントだって！ ところで、上の写真は『占いセンセーション』に登場するあけみさん。もちろん、彼女がモデルなのだ。

イチオシは『スナッチャー』

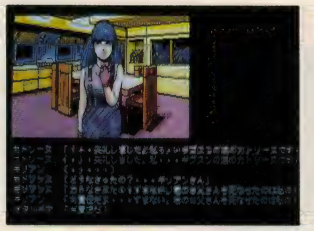
おすすめソフトの紹介にいこう。写真の4作品だ。なかでも、紙尾さんの話にリキが入っていたのは、コナミ初のアドベンチャー、『スナッチャー』である。話を聞こう。

「まず、ストーリーがしっかりしています。正体不明の侵略者〝スナッチャー〟と戦う、主人公ギリアン・シード。ハードなバイオレンス・アクションの味つけをした、はやりのサイバーパンクSFです。88版に続いてMSX2版も発売されました。ぜひ、キレイなグラフィックを見てください！ 88版が8800円、MSX2版が9800円です」

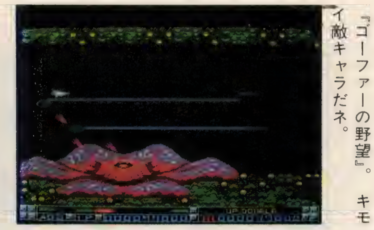
続いて、『ゴーファーの野望エピソードII』。待望のグラディウス・シリーズ最新作である。「発売日が遅れてゴメンなさい」と紙尾さん。許す許す、私は許してしまうゾ～ッ、と。

「1月中旬には絶対に出ますから、もう少し待っててください。きっと満足してもらえると思います。ステージは全部で10面。アーケード版『グラディウスII』で評判がよかったステージも入ってますから、お得です！ 自機を4種類のなかから選べるのも、新しい魅力になっているのでは……。楽しいイベントも企画してますから、期待してネ！ MSX、MSX2で5800円です」

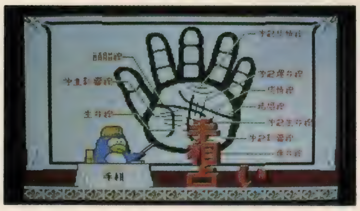
『コナミの占いセンセーション』は、学園祭で、女子中・高生をとりこにしたゲームだ。西洋占星術・血液型相性占い、手相占い、スーパーおみくじと、いかにも女の子が〝キャイ～ン〟といいそうなラインナップ。男の子中心のユーザー層に変化が起こるかもしれないなぁ。データをプリントアウトできるのもウレシイし、MSX2で4800円とお買い得。最後の『ゲームコレクション』はソフトレーダーを見よ！



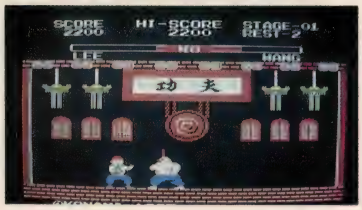
サウンドカートリッジつきの『スナッチャー』だ。



『ゴーファーの野望』。キモイ敵キャラだネ。



おなじみの〝ペンギンくん〟が登場。『占いセンセーション』だ。



『ゲームコレクションVol.1』。〝なつかし～〟と思わず涙しちゃう。

花の宣伝担当者で～す！

- 氏名：紙尾明美
- 年齢：秘密（25） 性別：女 血液型：AB 星座：てんびん座
- 年末予定作品のタイトル（対応機種・予定価格も）：
  - *スナッチャー（MSX2 ディスク3枚＋サウンドカートリッジ）9800円 12月23日
  - *ゴーファーの野望 EPISODE II（MSX1.2兼用）5800円 1月中旬!!
- 作品との関係：三角関係 尊敬する人物：母
- 好きなもの
  - 食べ物・飲物：中華料理・茉莉花茶 趣味：悪趣味
  - スポーツ：出来たらいいな。 音楽：ブラック
  - タレント・歌手・俳優：緒形拳 渋い！ テレビ番組：オバサン向のドラマを見て泣く。
- 日本の将来についてどう考えますか：よきにはからってほしい。
- 仕事が詰まったとき何に（どこに）逃避しますか：町
- 作品についてのコメント：
  発売日の変更がいろいろあってごめんなさい。
  でもあなたならきっといろんなソフトの中からコナミのソフトを選んでくれるにちがいないわ。
  ね

ウルフ・チーム

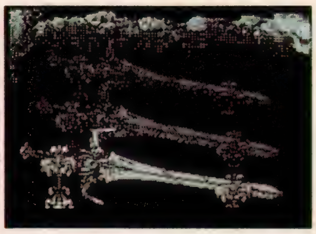
セイクリッド・ファンタジー・シリーズ、いよいよ発動！

『YAKSA』、『アークス』と、立て続けにヒットを飛ばし、確実にファン層を広げているウルフ・チームが、ついにこのページへとやって来ることになった。

そこで、ポプコム編集部から取材してこいといわれ、アポをとり、メモ帳にハンカチ、ちり紙を持ったことを確認して、さあ行こうとしたら、カメラ（ポプコムで最新鋭のイオス）が１台もない。

ゲゲッ！　しょうがないので、ポンセ先輩が画面撮影しようとしていた古いカメラを強引にひったくり、ウルフ・チームへと走ったのであります。

あぁ、先行き不安だなア。



SFSでは3本の剣がポイントになるらしい。

ようこそ幻想世界へ

飯田橋駅から歩いて５分というところに、その牙城を構えるウルフ・チームは、若いスタッフ、約20名のヤングパワー（ほとんど死語だね）で押しまくる、いま、最も波に乗っているソフトハウスの一つだ。

デビュー作、『YAKSA』に始まったAV（オーディオ・ビジュアル）ショックは、ユーザーの感性を強烈に刺激し、多くのゲームファンを魅了した。

続く、前作『アークス』でもそれらは受け継がれ、より完成度を高めたビジュアル、シナリオ、BGMのすべてが違和感なくつなげられた本格派RPGとして、発売から数カ月たった今でも人気は高い。

そんなパワフルな作品を発表してきたウルフ・チームだけに、新作『ミッドガルツ』に寄せるファンの期待も大きいだろう。しかし、そこはウルフ・チーム。やっぱり『ミッドガルツ』もただ者ではなかったのだ。

さっそく、『ミッドガルツ』とはいったいどういうゲームなのか、取締役副社長である秋篠さんと、営業部の浅沼さんにうかがってみた。

「『ミッドガルツ』は、ストーリー重視のアクションアドベンチャーゲームです。セイクリッド・ファンタジー・シリーズの第１作目で、そのシリーズの中では第５紀元に当たります」とのこと。

セイクリッド・ファンタジー・シリーズ（SFS）とは、混沌、調和、秩序の神々と人との葛藤を綴るもので、神の意志、人の自我、人の運命などを語りかける物語だそうだ。それらを表現すにために、１つのファンタジー世界をまるごと作り上げ、そこに存在するであろうあらゆるもの（たとえば、世界の環境や生物から神といったようなもの）を、細かく設定してある。ちなみ

モノクロっていうところがシブイ！

開発室は熱気ムンムン。

に、『アークス』もSFSの中に含まれていて、『ミッドガルツ』の前の第４紀元の物語なのだそうだ。

要するに、コンピュータ・ゲームは、SFS世界を表現するうえでの、１つの手段というわけ。また、秋篠さんによれば、SFSのオリジナル・アニメ・ビデオやボードゲーム化も考えているそうで、ファンとしてはそちらのほうも期待していいかも……。

ゲーム・システムは、ウルフ・チームお得意の、アクションシーンとビジュアルシーンで構成されていて、アクションシーンのスクロールはとってもなめらかだ。ステージは12面あり、１つのステージで１つの話が進行する。

ちなみに、『ミッドガルツ』の主人公はカイン・サージュ。ストーリーは、ドラゴン族が君臨する世界で、カインが運命の剣、ルーン・ブレードを手にするところから始まる。

とにかく、『ミッドガルツ』のボリュームはすさまじく、PC-98版の２HDでもディスク４枚！ PC-88版になると、２Dディスクを５枚組にしても２巻に分かれてしまうというシロモノだ。このあとは、MSX2+とX68000が予定されている。ユーザーの人は、ぜひトライしてみよう。

主人公カインがルーン・ブレードを手にした瞬間ストーリーは始まる。

今年のウルフ・チームは、このSFSの設定に基づいたストーリーを展開していくそうだ。そのなかには、『アークス２』の名前もあったけど、それはちょっと先の話になりそう。

なにはともあれ、今年もウルフ・チームは元気いっぱいに、パソコンソフト業界を突っ走る気配なのだ。

このカット。もろ映画してるって感じで◎！

SFSをよろしくっ！

項目	記入
氏名	秋篠雅弘
年齢	28
性別	男
血液型	B
星座	性格はさそり座
新作のタイトル（対応機種・予定価格も）	ミッド・ガルツ PC-98VMシリーズ ¥9,800ー
作品との関係	プロデューサー
尊敬する人物	スティーブン・スピルバーグ
好きなもの 食べ物・飲物	FIBE-MINI
趣味	妹
好きなもの スポーツ	水泳・エアロビ
音楽	アイドル、和製ロック
好きなもの タレント・歌手・俳優	浅香唯
テレビ番組	もう終った「とんぼ」
日本の将来についてどう考えますか	日本は日々是進歩する！
仕事が詰まったとき何に（どこに）逃避しますか	UNITED SPORTS CLUB XAX（エアロビと水泳！）
作品についてのコメント	連綿と続く、剣と神と人間の物語。セイクリッド・ファンタジー・シリーズ壮大なエピックが今幕開く!!

スタッフに集まってもらった。ベッドからはい出してきた人、約1名……。

最近のビデオ界はスゴイ。環境ビデオからアダルトものまで、あらゆるジャンルが町じゅうにあふれている。そんななかで、ひときわ光っているのがパック・イン・ビデオの作品群。さすがは老舗といった感じだ。こんな会社がソフト開発に取り組んで4年がたつ。映像のノウハウを生かした新鮮なゲームに、今後も目が離せない！

パック・イン・ビデオ

映像の力をソフトに生かす！

ご存じビデオの老舗

地下鉄丸ノ内線に乗って、新宿御苑前で降りる。新宿駅前の喧噪も、ここまでは届いてこない。パック・イン・ビデオは、そんなたたずまいの中にある。応対に出てくれたのは、PCソフト部の加藤久雄さんと上山宰治さん。本誌でも紹介した、RPG『ガーディアン』の反響はどうだっただろうか？

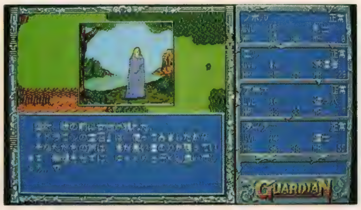
「98版と88版で出したんですが、88版のほうが評判よかったみたいです。RPGマニアの人からも、ゲームバランスがいいとほめてもらいましたし、まずは、成功といっていいでしょう」

そうだった。キャラクターを16人も自分で登録できるところが、魅力だった。グラフィックもキレイだったしネ。加藤さんの言葉の端々に、『ガーディアン』を世に出して認められた、自負のようなものが感じられた。

さて、パック・イン・ビデオは、もともとビデオの会社である。設立が昭和45年という老舗中の老舗。大手マスコミ9社が共同出資して設立したというから、設立以来、つねに業界の先端を行っていたと言えるだろう。映像の水準もピカイチ。ビデオ・ライブラリーも、映画、スポーツ、音楽などなど、ホントにバラエティーに富んでいる。ちなみに、キミのビデオ・コレクションを見てごらん。ほ～ら、パック・インのビデオが何本か見つかると思うヨ。ちょっと話がゲームから外れてしまったけど、要するに、パック・イン・ビデオはそういう会社なのだ。

ソフト開発がスタートしたのは4年前。これまで、さまざまなソフトが出ているけど、話題になったのは、人気映画をもとに作ったゲームだ。たとえば、シュワルツェネッガーの『プレデター』やご存じ『RAMBO』など。このあたり、いかにもビデオ会社の作品という感じがする。

「ユーザー層を広げたと思えるソフトに、MSX2版の『軍人将棋』があります。若いユーザーはもとより、少年時代に実物をやったことのある、50代、60代の人までが買ってくれましたからネ。



RPGマニアも認めた実力派『ガーディアン』の画面だ。

とにかく、ビデオの会社がパソコンソフトを出している。映像に関しては長年つちかった高い技術力がありますから、それを今後のソフト製作に生かしていきたい。教育ソフトにも注目してほしいと思います」

力強く、加藤さんは結んでくれた。

話を聞かせてくれた3人。左から、加藤さん、尾崎さん、上山さんである。

パソコンが歌う『歌声人（かせいじん）』

さあ、このページではパック・インが自信を持ってすすめる音楽ソフト、『歌声人』の紹介をしよう。

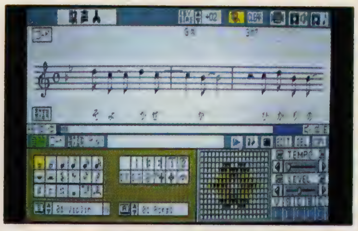
「なんだ、ゲームじゃないのか」なんて思わないでほしい。このソフト、使い方しだいでは、ゲーム以上におもしろいのである。ここで、このゲームのテクニカル・アドバイザー、尾崎俊夫さんに登場してもらい、詳しい説明をお願いしよう。

「ミュージック・ボイス・エディターと称しまして、入力した曲をパソコンが歌唱するという、まったく新しいタイプの音楽ソフトなんです。ソフトにもあらかじめ声が入力してあるんですが、ユーザーが自分の声を録音することができます。自分が作曲した曲を、自分の声で、コンピュータに歌わせることができるんですヨ。操作もカンタンですし、音楽的知識のあまりない初心者の人にも、きっと楽しんでもらえると思います！」

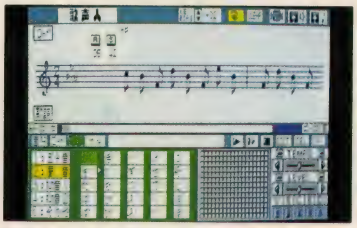
さっそく、3曲入っているデモを聴かせてもらった。曲は、聖子ちゃんの「赤いスイートピー」。ビミョ～なニュアンスの表現力には欠けるが、88版で9800円という値段を考えたら、立派なもの。手軽に楽しむぶんには、申しぶんのないソフトだ。音楽的素養のない筆者にも、これなら気負わずに使えそう。〝音楽〟とは〝音を楽しむ〟ものだという原点を思い出させてくれる。ただ、自分の声を「ア、イ、ウ、エ、オ……」と一つ一つ録音していくのは、チョット気恥ずかしい感じがする。そんなこだわりのないキミたちのような〝若い人〟には、絶対のおすすめ品である。マウスで簡単に操作できるところも、面倒がなくてヨイと思う。

「ちなみに、ソフトに入っている声は、声優の横沢啓子さん。『ドラえもん』のドラミちゃんや、『天空の城ラピュタ』の主人公の声をやった人です」

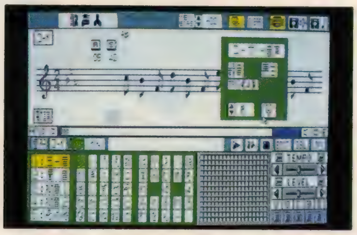
なるほど、アニメファンにもおすすめ、というわけだ。



由貴ちゃんの「悲しみよこんにちは」を歌っている。右下の口がパクパクするゾ。



歌詞を入力する画面。自由にかなを選べるから、替え歌だってできてしまう。



音声作成モードにしてみた。基準音（C）に合わせて声を出すと、録音されるのだ。

今後も音楽ソフトを作るゾ！

氏名	尾崎俊夫
年齢	31
性別	男
血液型	A
星座	雄羊
新作のタイトル（対応機種・予定価格も）	歌声人（かせいじん）　PC8801SR以降　¥9,800-
作品との関係	ディレクター
尊敬する人物	
好きなもの：食べ物・飲物	そば・コーヒー
好きなもの：スポーツ	スキー・サッカー
好きなもの：タレント・歌手・俳優	タニア・ロバーツ
趣味	音楽（演奏）
音楽	デビット・フォスター（AOR）
テレビ番組	CNN デイ・ウォッチ
日本の将来についてどう考えますか	リセットとテンキーしか使えないコンピュータユーザーばかりでは不安です
仕事が詰まったとき何に（どこに）逃避しますか	音楽の世界へ
作品についてのコメント	あなたの88が謎？ボーカリストに変身！ 初心者から気軽に楽しめる音楽ソフトです。

SONYといえば、ウォークマンやディスクマン、8ミリビデオ、走るワープロ「プロデュース」、ワークステーション「NEWS」など、新しいアイデアと技術力、そしてセンスのよさが魅力の会社。パソコンでも、新しいMSX2+モデルが好評。しかもハードだけじゃない。ソフトだって、ガンバッているのだ。

ソニー

今年もMSXでガンバル

It's a SONY!

ソニーには、コンピュータ関係を扱っている部署が3つある。ワークステーション「NEWS」関連のワークステーション事業部、ハンディーワープロとAXパソコンのPC事業部、そしてMSXのHI事業部。今回の取材先は、もちろんHI(ホームインタラクティブ)事業部だ。

そのHI事業部で、現在鋭意製作中のソフトが2タイトル。MSX_2の『プレイボールII』と『メンバーシップゴルフ』だ。どちらも、リアル志向のスポーツゲーム。さっそく、それぞれのプロデューサーに話を聞いてみよう。

まずは『プレイボールII』。「これはですね、第3世代の野球ゲームなんですよ」と担当の仁科さん。どういうことかと聞くと「まず第1世代が、ハドソンの『野球狂』やうちの『プレイボール』。これらは、たとえば、どのバッターが打っても結果は同じ、といったものでした。これが第2世代になると、バッターやピッチャーが打率や防御率のデータを持つようになります。代表作がファミコンの『ファミスタ』ですね。で、第3世代になると、今度は選手が性格まで持つようになる。これが『プレイボールII』なんです」。

この結果、たとえば弱気のバッターに対しては、内角をついて腰がひけたところで、外角のボールで打ちとる、ということもできるのだ。

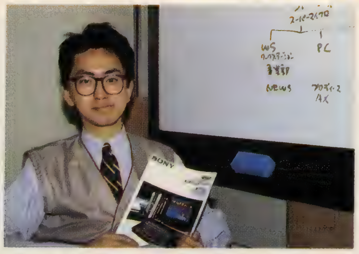
チームは、プロ野球12球団に大リーグ球団1つ、それになつかしのレトロ球団なんてのもある。球場も、ドーム球場や人工芝球場など、全部で4つ。ドーム以外では、雨天コールドもあるそうだ。

あと、凝っているのがサウンド機能。

『プレイボールII』担当の仁科さん(左)と『メンバーシップゴルフ』担当の楠本さん。

選手の性格データもついた第3世代の野球ゲーム、『プレイボールII』。

アダルト、リゾート、シック&エグゼクティブな『メンバーシップゴルフ』。



HI事業部ハードウェア担当・小田島さん

『瀬戸内少年野球団』でおなじみの「イン・ザ・ムード（レッドロブスターのCMじゃないぞ）」が流れ、試合中には応援歌も鳴る。「私設応援団の、あのテンポのズレや音をはずすところなども再現してみました。取材に行ったり、アンケートも取ったんですよ」とのことで、取材中聞かせてもらったけど、これには思わず笑ってしまった。

とにかく、激戦区の野球ゲームの中に投入するだけあって、新しいアイデアタップリの自信作。見た目もハデなゲームだ。

一方、『メンバーシップゴルフ』はというと、「ひと言で言うと、アダルト、リゾート、シック&エグゼクティブです」と、こちらは楠本さん。パッケージも思いっきりシブく、ちょっと見にはパソコンゲームには見えない。「コースは、サザンクロス、GMC八王子、田人、長瀞といった実際にあるコースを採用。起伏のデータもちゃんと再現してます。トレーニングモードでは、フォームのくせもつけられますしね。キャディーによるアドバイス機能とか、音声合成によるさりげないアナウンス機能など、あたかもコースにいるようなリアルなものにしてみました。本物志向なんです」とのこと。

対象年齢も、高めに設定。「コースデータが入ったシステム手帳もつけました。ディスクも2枚組だし、絶対に損はさせません（笑）」と、こちらのほうも自信作。

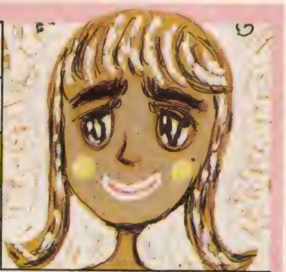
もっとも、スペックを欲張りすぎて、開発も遅れぎみ。それでも1月中には出るそうだから、期待して待ってよう。

で、最後はハードの話。こちらの担当は、小田島さん。「おかげさまで、去年の年末に発売したMSX$_{2+}$のモデルが好評です。年齢層が広がってきてるのが特徴ですね。今年は、周辺機器を充実させます。個人的にはMSX$_{2+}$の1万9000色モードに対応したビデオデジタイズユニットなんかも出してみたいですね。あと、いま『ゲームをつくろう』コンテストをやってますが、春にも別な企画を準備中です。ソニーとしては、作る楽しみを大切にしたいですね」ということで、MSXに関しては、今年もソニーは、やってくれるのだ。

ソフト担当の紅一点、草野さん（写真の上の落書きには、とくに意味はない）。

ただいま、お婿さん募集中

氏名：草野宏子（くさのひろこ）



年齢	性別	血液型	星座
23	女	O型	やぎ座

新作のタイトル（対応機種・予定価格も）：ごごめんなさい 来春のものをやってます（まだ㊙なんです）

作品との関係：

尊敬する人物：親

好きなもの
- 食べ物・飲物：食べられるもんなら何でも好きです。
- 趣味：む趣味
- スポーツ：むスポーツ
- 音楽：ふつう……
- タレント・歌手・俳優：松田聖子さん
- テレビ番組：サザエさん

日本の将来についてどう考えますか：平和だと良いですね…

仕事が詰まったとき何に（どこに）逃避しますか：会社のトイレ

作品についてのコメント：
うーん うーん 私の口からはまだ言えません。。。 来春に期待してて下さいよよよ
ということで.. 野球とゴルフはとにかくすばらしーですよーん。
私は野球の担当者です。楽しいゲームを作っていますのでもう少し待ってね。ところで草野はただいまお婿さん大募集中!!ですってヨロピク。
私はゴルフの担当です。ファニーなヒロピーをヨロピクピク。

日本クリエイト

何ごとでも初めてって、新鮮でいいもんだ。初優勝、初当選、初がつお、初雪、初恋、初夜……ウッッッ。何を言ってるんだボクは。ここに紹介する新生ソフトハウスは、できたてのホッカホッカ。おまけに、スーパーパワフルな野球ゲームをひっさげて、衝撃の登場なんであるっ!

史上最大の野球ゲームだ!

右は近鉄駅前西武デパート。左はめざす日本クリエイト。

お楽しみはこれからだ!

先月号の超新作特集でレポートしたのでご存じの読者も多いだろう。あのウワサの超大作野球ゲーム『野球道 THE WAY TO GLORIA』の登場だ。つまりこれは、日本クリエイトの記念すべき第1回作品なのである。

野球ゲームに目がないボク、ブルックリンは、さっそくこの大期待ソフトを取材するべく大阪は八尾市にある日本クリエイトを訪ねたのである。

大阪は難波から近鉄線に乗って数十分、駅を降りると近鉄デパートならぬ西武デパートが燦然とそびえ立つ。

ほんの数分歩くと、オシャレな白いビルの3Fに、めざす日本クリエイトはあった。新築ホカホカのビルにできたてのソフトハウス、いいもんだな。

時は1988年12月1日。完成を目前に、オフィス内はデバッグの熱気に満ちておりました、が、ボクのおじゃまに、板倉氏は快く(?)応じてくれた。ちなみに板倉氏とボクは同い年で同じ血液型(芸術家気質のB型だよ)、いろいろと話しが合うのである。

以前よりブルックリンは、連載「私を野球に連れてって」などで、パソコン野球ゲームの魅力を追求しつづけてきたわけで、もちろん『ファミスタ』だって日本でも5本の指に入るぐらいの腕前(?)と自負しているし、つまり何を言いたいかというと、アクションでもシミュレーションでも、野球ゲームにはかなりうるさいし、思い入れも強いのだ。というのも、幼い頃からの野球狂だからなのネ。

「ボクも同じじゃ。ボクらの頃は、男の子はみんな野球に夢中だった。だからこそ、このゲームに夢をかけとるわけや」

情熱と自信とそして照れのまじった板倉氏の話しぶりに、ブルックリンは、期待で胸が高鳴るのを感じた。

完成直前、好きなカラオケも断って働く。

アイデア豊かな久門氏はグラフィック担当。

『野球道』は、ひと口に言って、自分がプロ野球の監督になり、自チームを育てつつ、130試合を戦い抜きリーグ優勝をめざす、という野球シミュレーションゲームである。

タイトルも決まってるネー!

自分は選手じゃないから、試合は選手が勝手にやってくれる。でも見てるだけじゃだめ、実際の監督と同じく、選手起用から作戦指示まで、頭を使って進めないと、なかなか勝てない。今度は、1軍2軍総勢40名をすべて管理し、おだてつつ戦い抜かなければならないので、けっこうシンドイ。が、それだけに、勝利の美酒はうまいのである。

『野球道』の最大の魅力は、出てくる選手が、現実をじつにリアルにシミュレートしているってこと。このへんが、思わずのめり込む要因になるのだろう。ブルックリンは大の大洋ホエールズファンだから、日ごろ、なんで30年間も優勝できねーんだよ、バーローとか思っているので、自分がもし監督だったら、絶対に優勝してみせる自信があるしね。モチロン、巨人ファンの読者だって、王や藤田より自分のほうが、采配うまいよって思ってるかも。

とゆーわけで、全国に野球道狂を生み出しそうなこのゲーム、新しいソフトハウスの門出にふさわしいできとみた。詳細は特集ページを見てネ。

まずはキャンプで練習だあ! シーズンを前にしっかりと体力、そしてチームワークを養う。

見よ、この細かい作戦指示を! 我々監督にかかる責任は大なのであるっ

明日の日本をクリエイトしたる!

氏名 わてが あの くもじゅん だす(久門淳二) ねこー

年齢 20 **性別** おとこ **血液型** A **星座** おとめざ

新作のタイトル(対応機種・予定価格も)
野球道 だってばー PC-8801SR以降 3枚組で 7500えん

作品との関係 あいじん **尊敬する人物** いろいろ おります。

好きなもの
- **食べ物・飲物** コーヒーくん けいき(いちごの)
- **スポーツ** やきうを見る ときどきね てれび
- **タレント・歌手・俳優** 泉谷しげる とか いろいろ

趣味 ないよ 目がダイヤ!
音楽 RCサクセション シーナ&ロケット、ばくふうスランプ
テレビ番組 いろいろ

日本の将来についてどう考えますか ノリダーがいるなら ~~[illegible]~~ 安心!のこころ

仕事が詰まったとき何に(どこに)逃避しますか てやんでーこちとら江戸っ子でい~

作品についてのコメント この内容で、この安さ!さすが大阪人でんなー!
これ1本で1年間はあそべるよ!ウンウン
データ集とかユーティリティとか ずーっと出すからね!ウンウン
日本クリエイトだってばー へー。

ソフトハウスより愛♡をこめて

ソフトハウスエクスプレス拡張版パート4

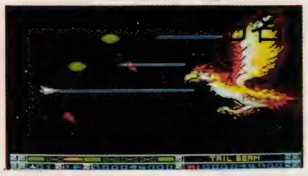
ウレシイ豪華プレゼントだよ～！

日本ファルコム

10名

『イースII』のテレホンカード。ファルコムファンのキミだったら、ぜったい応募すべし！

コナミ



ゲームソフト『ゴーファーの野望』（MSX）を3名に。MSXユーザーのキミにプレゼント。

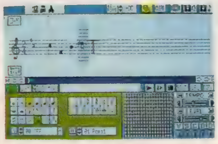
ウルフ・チーム

5名

パソコンショップにも、洋服屋さんにも売ってない、ウルフチーム特製トレーナー。5名に。

パック・イン・ビデオ

3名



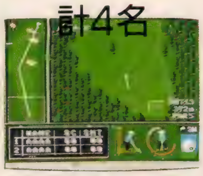
話題の音楽ソフト『歌声人』（PC-8801全機種。ただしFA、MA、VA2、3以外はサウンドボードII必要）をプレゼント。

ブレイングレイ

おしゃれなCDサイズのケースにおさまった『エイリアン図鑑』をプレゼント。3名。

ソニー

計4名



ゲームソフト『プレイボールII』『メンバーシップゴルフ』（MSX2）を各2名にプレゼント。

日本クリエイト

5名

ゲームソフト『野球道』（PC-8800シリーズ、タケルで発売中）ディスクケース、タイトルシールとマニュアルをつけて5名。

応募要項

年末作品の製作に燃えるソフトハウス各社に突撃取材した「ソフトハウスエクスプレス拡張版パート4」いかがでした？　で、前回同様ソフトハウスより、ポプコム読者だけにすてきなプレゼント！　うれぴー、というわけで、希望のソフトハウスを明記して、官製はがきで右記までご応募よろしく。あて先は、ソフトハウスエクスプレス拡張版パート4・2月号プレゼント係。住所・氏名・年齢を忘れずに。なお、締め切りは2月8日（消印有効）とし、当選者の発表は、1989年4月号（1989年3月8日ごろ発売）に掲載予定。

〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル ㈱新企画社 ポプコム編集部

特集 こだわり・・・レポート

エドモントUの M&MブックII（第2次調査隊）

マイト・アンド・マジックブックII

Might and Magic Book Two

前途多難を思わせる言葉をコーラックに告げられた冒険者たち。君たちの予想以上に、この冒険はきびしいものになるであろう。君たちは、幾度もの試練に耐え、栄冠を勝ち得ることができるだろうか？

スタークラフト
PC-8801SRシリーズ ¥9,800
PC-9800シリーズ ¥9,800
X1シリーズ ¥9,800

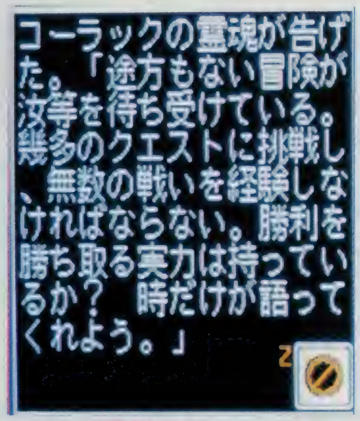
どーも、前作『M&M』のときに、おそれ多くも学術調査隊なんぞを勝手に作ってレポートしていた隊長サンです。なっ、なんと、あの『M&M』をさらにパワーアップした続編が出た！ということで、ひさびさにPOPCOMの紙面に戻ってきてしまったのだ。あのときは、読者の皆様にいろいろ助けてもらったけど、今回もできたらやりたいなー、と思ってたりする今日このごろ。そしたら、突然、男前!?のブルックリンW氏から、「今度の『ブックII』やるんだろー？」と聞かれてしまい「ハイ、ハイ」と二つ返事でOKしてしまったのでした。さて、今回は〝こだわり〟ということで、まずはこの『ブックII』のプレイ感をレポートしてみようと思う。今回は先に進んでいないので、期待してくれた人には先に〝ごめん〟と謝っておこう。

町の中の探検

最初、ゲームを立ち上げるとミドルゲートという町の中の宿屋から始まる。この町は、『ブックII』のトレーニング・グラウンドともいうべきところなので、ここをきちんと探検するのがベター。ここの地図はマニュアルのいちばん奥にかかれているけど、じつはそのマップは完成されていないんだ。まず、このマップを、付属の白地図（コピーしたものを使う）にかき込んで、それからスタートするわけだ。そうしないと、いろいろかき込めないぞ。以上の用意をしたら、いよいよゲームの世界へ出発だ。とにかく、ゲームを始めたばかりのときは、この町の中をきちんと調べて、レベルを上げることに専念することが必要だ。町の地図を載せておくから、それを参考にして、ゲームを進めてみよう。そうすると、どこかでクエストが見つかるはずだ。これが解ければ、もう君は一人前の『マイト・アンド・マジック』プレイヤーの仲間入りだ。そして、このクエストと、その次のクエスト（最初の町には２つのクエストがある）を完成させると重要なアイテムが手に入るからね。レベル５までが最初の勝負というところだね。

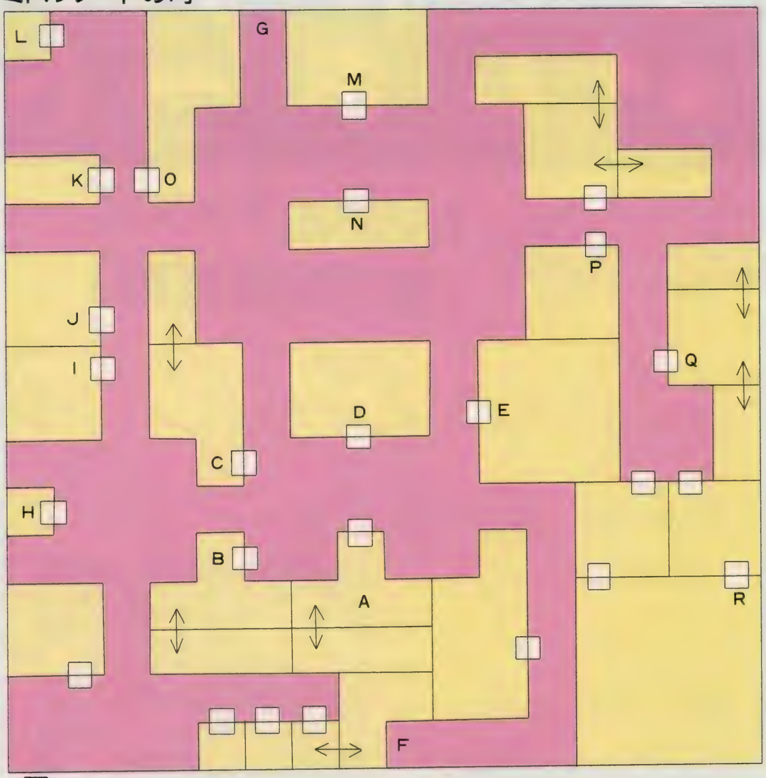
ミドルゲートは死の町か？

この町がスタート。マップのほぼ中央にある。



コーラックの霊魂は告げる。

ミドルゲートの町



はドア

ミドルゲートの町内御案内図

これが最初の町、ミドルゲートの案内図だ。こうやって、一枚一枚ていねいにマップを作れば、『ブックII』がもっとおもしろくなるにちがいない。マッピングの嫌いな人も、どうか楽しんでみてほしいものだね。

Ⓐミドルゲートの宿屋

ここはゲームをセーブするところだ。今回も、セーブは宿屋に帰ってこなくてはできない。

Ⓑシュレンドガードの鍛冶屋

ここにそろっているものは、基本的なものから高級品まである。お金がたまったら買いに来よう。とくにToday's special（本日の目玉商品）コーナーには掘り出し物がワンサカあるはず。大いに活用しよう。

Ⓒ皆殺し羊亭

ここは酒場なんだけれど、食料品店も兼ねている。前作にあった、食料品だけを取り扱っている店は、今回はもう出てこない。フードを買うのと、情報収集という2つの面から、とても重要な場所になるはずだ。心にとめておくべきだね。

Ⓓゲートウェイ寺院

寺院では敬虔な僧侶が冒険者の病気や傷を治してくれるんだ。また、寄付をすると、何かいいことがあるかもしれないのだ。

Ⓔトルコ式トレーニング場

レベルアップさせるには、経験値をかせぐだけではだめ。ここに来て、トレーニングを積まないとアップできない。当然お金もかかるから、そのつもりでね。

Ⓕ地下への縦穴

この町の下に広がる洞窟の入り口。この中で、何が待ち受けているのだろう。

Ⓖタウンのゲート

ここから1歩先へ進めば、もう、そこはモンスターがうじゃうじゃいるフィールドに出てしまう。外へ出るのは少しレベルアップしてからのほうがよさそうだね。

Ⓗ貧乏人の通用門

ここにいるのは、制服姿のブラウニー。彼が言うには、10ゴールド払えば、サンドソバーまで一気に旅行ができるんだってさ。

Ⓘ鍵と錠前商会

古代のキーが並ぶ店。古いキーが500ゴールドで買えるという。

Ⓙ抜け道指南

レンジャーのトレーニング場ともいうべき場所。2000ゴールドで、すべての森の難所を通り抜ける訓練をしてくれる。

Ⓚ居眠り魔法使いのギルド

魔法使いのギルド。君のパーティーの魔法使いも、20ゴールド払えば、このギルドの地方支部に加入できる。やってみる価値あり？

Ⓛオットー地図作成

オットーは、精密な地図作成者。彼の技術を10ゴールドで教えてくれるそうだ。

Ⓜメイジギルド

ここは、レベルアップのときに覚えられなかった呪文を買うことのできるギルドなんだ。

Ⓝギド・ゴールドスミス銀行

ここは、警備の厳重な銀行だ。ここにお金を預けておけば安心だね。

Ⓞエドモント探検隊

エドモント・ヒラリーというのが、ここの隊長だ（私のペンネームも、ここからいただいた）。彼は、2000ゴールドで、すべての山岳地帯の出入り口を教えてくれるんだそうだ。

Ⓟ頭の洗濯屋

ここは頭の洗濯といって、今まで覚えたことをすべて忘れさせてくれるところだ。どんなふうに忘れさせるのかはまだわからないが、1000ゴールドもとられてしまう。高いか安いかは、やってみなくてはわからないが……。

Ⓠムーア旅行社

ここは、さっきの貧乏人の通用門と同じように、ほかの場所へ行くときに、お金を払えば安全に連れていってくれるところらしい。ここでは、申し込みのときに断るとモンスターが出るので注意すること。

Ⓡ闘技場

ここは、モンスターがいやというほど出てくる闘技場だ。経験値をかせぐにはいいかもしれない。

戦闘モード

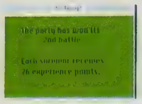
戦闘モードは、前号でも説明したように、『ファンタジーIII』に近い形式を取っている。相手だ。騎士や戦士は剣で攻撃。写真は、魔法での攻撃の場面。しかし、すぐOpenしないように。できれば盗賊かNinjaにFind trapをさせよう。

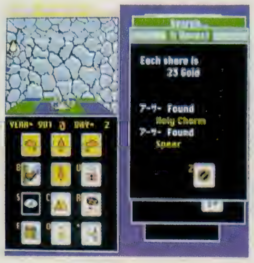
❶ 戦闘の場面。GrippleとPhantasmが

❷ 勝利。経験値がもらえた。

❸ サーチをすると宝の袋が出てきた。

❹ きちんと開ければこのとおり、ゴールドとアイテムが手に入った。



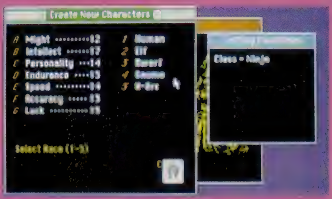


One Point アドバイス

まさか、このタイプ（いわゆる本格的な3DRPG）のゲームを初めてやったという人はいないと思うけど、キャラクターメイキングでアドバイスをしたいと思う。

君たちは何を基準にキャラクターを作っている？ パラメーターと種族という答えが帰ってくれば正解。パラメーターは、とても重要。高ければ高いほどそのキャラは優秀だ。それに、職業と種族の関係も無視できない。人間は、どの職業にも向いているけど、可もなし不可もなしってところ。戦士にはドワーフが向いているとか、エルフは知性が高いので、魔法使いに向いているとか、ノームは盗賊に向いているなど、RPG特有の決まりごとがあるんだ。これはボードゲームのときからの約束でもあるから、これを無視することは、あまり得とはいえないね。これからも気づいた点をいろいろとチェックしていきたいと思っているので、疑問があったらお便りください。そうそう、べつに高いパラメーターが出るまで何回もキャラを作り直さずに、一発で決めて冒険を始める、なんていう人もいるから、それはそれでまた別の楽しみができるんじゃないかな。

『ブックII』のキャラクターメイキングは、まず職業を決める。



それから種族を決める、というものなのだ。

J.D.加藤のこのソフトただものではないっ!

ソーサリアン追加シナリオVol.3

ピラミッドソーサリアン

日本ファルコム
PC-8801SRシリーズ、PC-9800シリーズ, X1turboシリーズ
3,800円
同一機種、同一メディアの『ソーサリアン』が必要です。

大魔王ギルバレスの挑戦 ウルトラハードなシナリオなのである

『ソーサリアン』追加シナリオも、はや3本目である。前作の『戦国ソーサリアン』で、日本を舞台に大活躍したソーサリアンたちが帰ってみると、例のごとくペンタウァには絶対に平和が訪れることはなく、これまでの悪さの源ともいえる魔王ギルバレスが、またぞろ悪さをしようと、大復活をとげてしまった、と。こんなんじゃやだ！っとソーサリアンたちは戦いに旅立ったのでありました、と。

まっ、Vol.3は、これで決まり。前作同様全体が1つにつながっていて、舞台はサンダース島。まず第1話は、ピラミッドの中にある、王の指輪かなんかを取ってくるというもの。もちろん、これをクリアしないと、第2話、というか2番目のシナリオには行けない。もちろん、サンダース島の変なおじいさんが、途中セーブしてくれるから、一度死んだら全部やり直し、ということはないけどね。

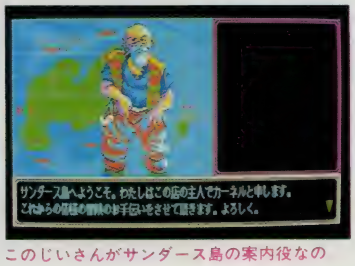
第1部　ピラミッドの中は広いっ!

さて、第1話。ピラミッドの中腹あたりに穴が開いてて、ここからピラミッドの中へ。プレイする前に、ファルコムの人たちが1話は、むちゃやさしい、と言っていたので、安心してとりかかることにしたのだが、そんなのウソだーっ！と、ここで声を大にして叫

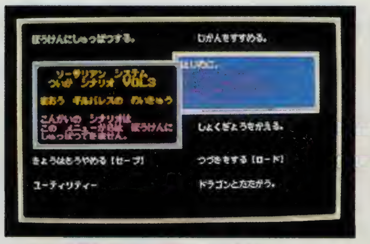
んでしまおう。まっ、とりあえず、はまりはないし、めったなことでは死なないと思うけど、それにしても、時間かかったー。2話は、もっとむずかしくして、3話以降、とくに木屋さんのシナリオは、木屋さん自身「できる人はいないんじゃないですかね」と笑っていたので、98以外のユーザーの人は、大いに燃えてもらいたい。J.D.はもう年なので、98版がやっとじゃよ、という感じ。

さて、ピラミッド。中に入ると、トラップだらけ。モンスターは少ないシナリオなんだけど、即死のトラップが随所に。下から突き出るヤリはまあいいんだけど、上から降ってくるやつや、1カ所、アイテムを取ったときにくらう、横から飛んでくるトラップは即死である。だから、まあ死んでもいい人を先頭にしておく。死んでもいい、というのは、ほかに、リザレクションの魔法持っている人がいるってこと。とりあえず、トラップは1度しかなかったんで、よけられるかどうかわかんないけど、死ぬこと前提にね。上から落ちてくるのは、ヤリのぶら下がってるとこに近づくと、勝手に落ちてくれるから、ゆっくり行けばOK。というわけで、シナリオのほうに。

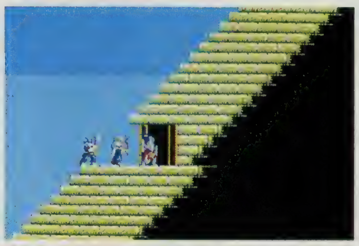
前に取材したときはツタンカーメン

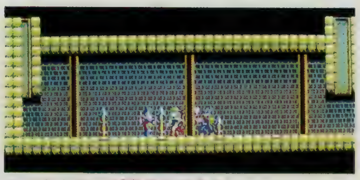


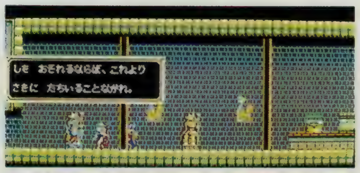
このじいさんがサンダース島の案内役なの



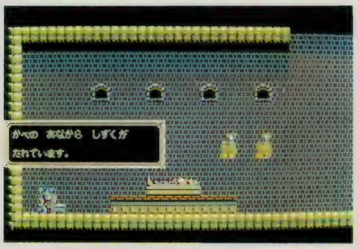
シナリオ解説はガイダンスふうに。


ピラミッド入り口。


こんなトラップ序の口である。



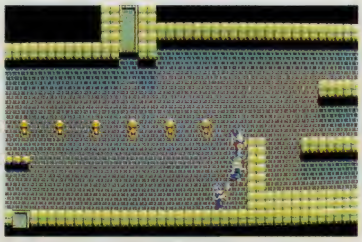
立ち入るなったって、こっちも商売じゃ。



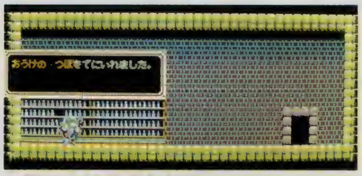
このしずくをなんとかしたい。

みたいのが、壁に立ってて、いろいろとメッセージを言ってたんだけど、完成版では、キツネのようになっている。キツネといえば、あのキツネ目の男はどうなったんでしょうね。陰気な犯罪に、陰気なニックネームで、どうにも暗かったですなー。まっ、いいか。

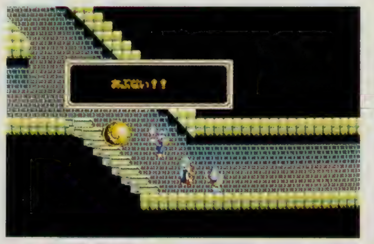
歩いてると、棺があちこちに。王様の、王妃のとか。王妃の棺のとこには、しずくが垂れていたりして、意味深なのである。現に、これは意味があるのだが、それをすくい取るものがない。まずは、このへんが最初の試練。歩きまわってると、死人が。不気味ではある。で、王家のツボというのを手に入


うーむ、ジャンプできん。

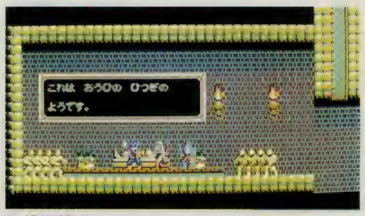
かわいそうな人なのである。



念願のツボなのである。



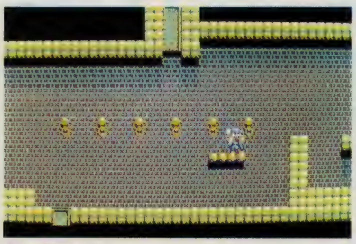
うーむ、出られない……。

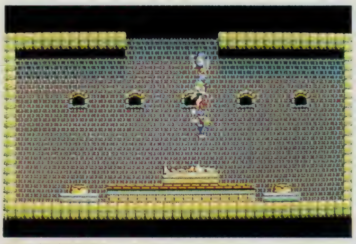


王妃の棺だっ！

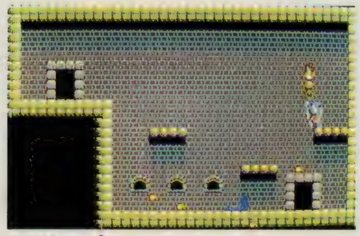
れて、やほーいっ！　これで水が、とか思うのだが、これだけじゃダメなのである。水が垂れているとこ行っても、何も起こらない。うーむ、どうしてなの？　しょうがないのでうろうろしてたら、どこかの棺で銀の針かなんかがもらえて、これがキーになる。とにかく水は垂れてるだけじゃだめで、ドバーッて流さないといけないわけなのだな。

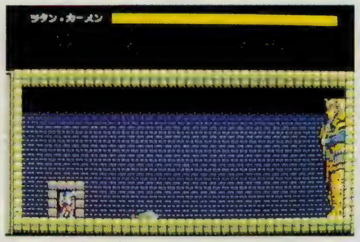
水で火を消したり、土人形みたいのと戦ったりしながら、やっと王の指輪手に入れたのはいいんだけど、デカキャラが出てこない。おっかしいなー、とか思いつつ、何度も行けるとこをまわってるけど、何も起こらない。もし


おっとーっ！

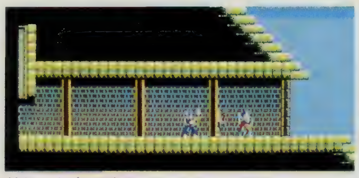

ここはどこだっ！

何だこのじいさん、さっきから見てたな。


ここは……？



たーいけつっ！


外は、天気である。

かして……、とか思って、外に出ようとすると、やっぱりって感じで、変なじいさんが出てくる。その指輪を返せ、とか。「ざけんなっ！」とか思ってると、絶対終われない。おとなしく渡して、それから、ね。

指輪取ったら、もう80％終わりだと

思ってたシナリオが、このじいさんのおかげで急に動きだした。後半は追っかけっこなのである。まっ、これは何度かやってると、ヒント教えてくれるからなんとかなるとは思うけどね。で、やっとつかまえたーっ！とか思ったら、じいさんは虫の息。デカキャラのご登場となる。

これが強い、デカイ。まっ、2話のよりはまだかわいいといえそうではあるが、ツタンカーメン野郎なのである。ソーサリアンたちの身長を1m75cm（J.D.と同じね）ぐらいとすると、ゆうに8mはある。8mというと、ウルトラ怪獣の何百mとかいうのに慣れた人には、たいしたことないように思えるかもしれないが、ビル3階分である。大きい。

で、このツタンカーメンを倒すと、第1話クリアね。

うれしいのは、ピラミッド左から入ってきたのが、出るときは、右側から出る。

これだけのことだけど、連続のシナリオって感じが、これだけで、けっこう出たりするのだよな。

アドベンチャー的によくできたシナリオであったと思う。はい。

気楽なじいさんだなー

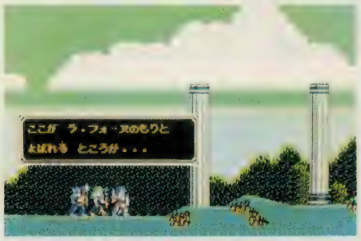
第2部　ラ・フォーヌの森を抜けてっ！

さて、お次はラ・フォーヌの森が舞台である。これは、前回の取材のときにほぼでき上がっていたみたいで、前半は、先月やっていたので、すらすら進んだ。ただし、後半は凶悪である。極悪ともいえる。殺人的といってもいいかもしれない。多分にS的だったりする。もういいか。とにかく、4回やり直した。これだけいえば十分だろう。

まずは、森の管理人の老夫婦。この人たちの家しかないんで、入るのはあたりまえ。でも、おじいちゃんのほうは、ソーサリアンだってこと信用してくんない。なんとかの花とって来ないと信用せんぞっ！となる。まずは、これを探すのが、第1のクエスト。これは、平和なアドベンチャー。動物たちと話したり、天上へ昇ったり、これはこれで楽しかったりする。妖精が出てきたりね。途中、人間ドラマっぽい、というか、ファンタジーっぽい人を試すイベントがあったりで、心安らぐシナリオなのである。で、そのなんとかの花を持って帰ると、突然暗雲が垂れ込めるわけである。老夫婦のおばあさんのほうが、ギルバレスの配下のガッシュの手下にさらわれてしまった、というのだ。いろいろ話を聞くと（このシナリオ1人の人がよくしゃべるんだ）、おばあさんは、ふつうの人じゃないらしい。ふーむ、なかなか深い。……とにかく、ガッシュの要塞に入らなくてはならないっ！　で、おじいさんのご登場になるわけ。頼りないんだけど、とにかくガケを渡るためには、このじいさんが必要なのである。

で、いよいよ、ガッシュの要塞へ。かわいそうに、じいさんを気絶させちゃうのである。ひどいっ！とか思うが、まっ、しょうがない。じいさんにはこの中は過酷なのである。

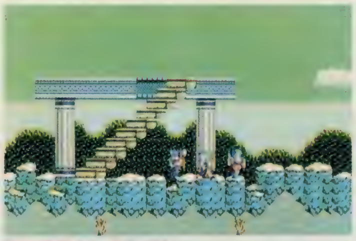
で中入ると、モンスターのラッシュ。兵士や、クラゲみたいなやつ。なかでも極悪なのが、石化のぶら下がり野郎。まっ、攻略法がわかってしまえば楽なんだけど、最初はあそこで死にまくった。ぎりぎりまで近づいて剣でビシバシすれば殺せる。2フロアあって、最初は動かないやつ。上のほうは、にじり寄ってくるやつ。にじり寄ってくるやつは、動かないのよりもっとつらいが、これもコツをつかめばなんとか。



ラ・フォーヌの森到着

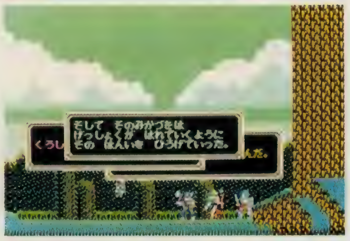
じいさん。あんたの意地っ張りが悪いの

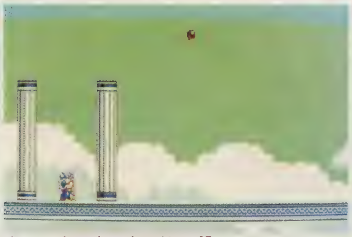
岩ごつごつ　歩きにくい


何の建物だったんだろ

すごいガケ！

何しゃべってんだ、こいつら


この人何？

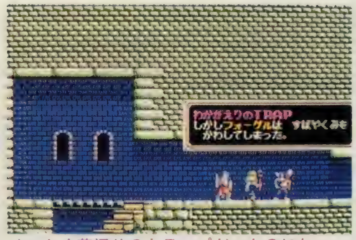

おっ、あの赤いものはっ!?

おじいさん、泣くなっ!

橋を造ってちょっ!

そんなこんなを通過して最上階へ。ここにガッシュがいるんだけど、ここにも石化の花が。これは、タイミングで爆発するので、タイミングを見はからってと。ガッシュに出会っても、しかし話にならない。結界が張りめぐらされていて、近づけないのである。

方針変更。下のほうに、2頭のヤギの像がある。右側のほうが6×6の鍵になっていて、これを動かすことで、何らかの展開が期待できそうな気がし

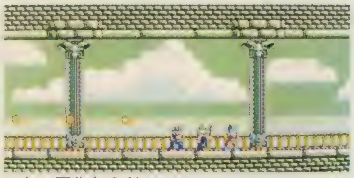


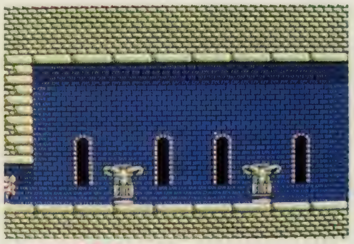
せっかく若返りのトラップだったのにね

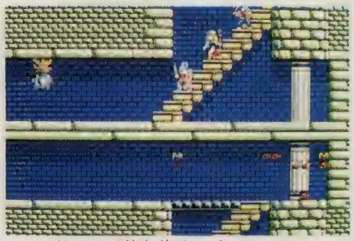
てくる。右側のヤギを押すとトラップになってる。でも、これは単なるトラップではない。これだけで十分かな?

いろいろやってると、地下でごう音がしたりする。これで新展開なわけ。おばあさんが捕らわれていたりして……。でも、おばあさんのほうにも手が出せない。厚い鉄板にさえぎられているのである。うーむ、困った。どうしよう。詰まったときは、外に出ていい空気を吸いながら知恵をしぼる。これ鉄則。何かいいことあるはずだから……。

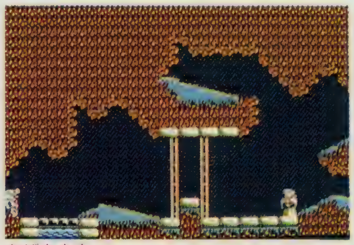
というわけでいろいろあって、いよ

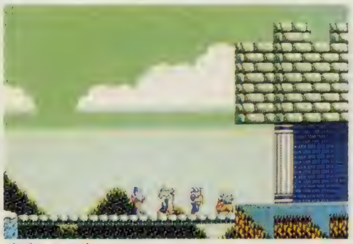

こわい石化なのだ

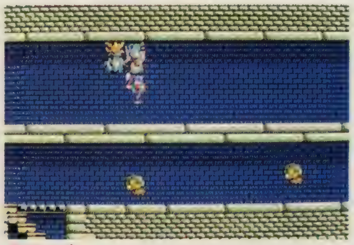

このヤギが重要!

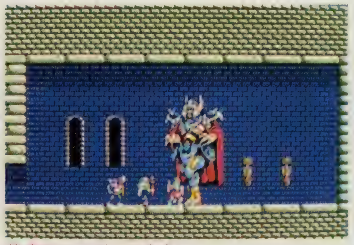

こいつはここで待ち伏せっ!

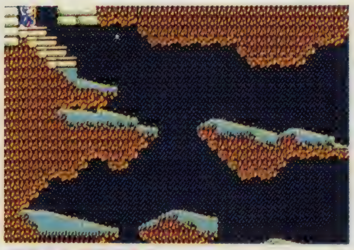
いよ大団円へ飛ぶ。ガッシュは単なる魔法使いのじいさんかと思っていたら、じつは、こいつも大魔神クラスの巨人だったのだ。こらもう、デッカイやっちゃねんっ!と突然大阪弁になってしまうJ.D.なのである。こいつにはしかし、最初全然ダメージを与えられない。むっ、これはおかしい。何とかせねば。どっかで何とかしてくると、何とかなる。これがまた泣かせるイベントなのである。これはいいなあ、と。物語の前半と後半がみごとにつながっているわけですねー。で、最後はガッシュとの死闘。一度アタックすると、たいてい1人死ぬ。ゲージが1~2個減る、の繰り返しなのである。リザレクションなしでは絶対クリアできないのではないかと思わせるシナリオ。感動的であった。続きは来月をお楽しみにっ!


おばあさん


やたーっ!


死ねっ!


態度デカイぞ、おまえー


不気味な地下である

だれもおどろかないぞっ!

ここで戦うのだっ!

J.D.加藤のこのソフトただものではないっ！

ティル・ナ・ノーグII

システムソフト
PC-9800シリーズ
9,800円

『ティル・ナ・ノーグII』である。先月に引き続き、J.D.がレポートしたい。これは、はっきりいって、最大級に注目したいソフトである。先月は、取材だったので、あんまり細かいところまで書けなかったが、今月は、テスト版とはいえ、完成版にかなり近いバージョンで実際にプレイできた。そのへんの感想を中心に、ご紹介したい、と。

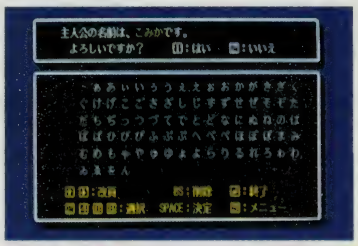
プロローグ

ティル・ナ・ノーグは常若の国。暗黒の領域と光の領域が交わらぬために存在する、一つの世界である。あるとき闇の側が光に侵入すべく、先兵を送り出した。おのおのの国に1人のダーナ・オシーが、英雄妖精として立ち上がった。これが、前作のイントロであった。そして、前作をプレイした全国数十万の英雄妖精たちは、それぞれの国に平和をもたらしたのであった。しかし、1つだけ、たった1つだけ、混沌の支配する国が残されてしまったのだ。そのたった1つが命取りになった。そこに侵入した闇の軍団は、ある特殊なアイテムを奪い、その力で、ティル・ナ・ノーグ全土の支配をたくらんでいるのである。その手始めが、闇に侵された国1つと、正常な国3つを合体させるという大胆な戦法なのである。考えてみればすごいパワーである。前作の英雄妖精は立ち上がった。悪の根源に向かって……。

てな具合である。よくわからないとこもあるが、それは、このシナリオで明らかにされるのである。

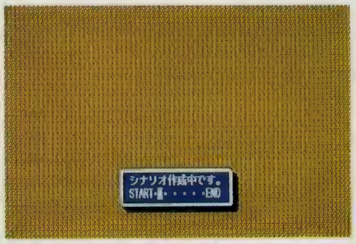
シナリオメイキング

前作同様、ディスクを買ってきて最初にやることはシナリオ作り。といっても、しこしこワープロに向かってシナリオを書くわけではない(『サバッシュ』後遺症である)。コンピュータが勝手に、何もしなくてもやってくれる。あっ、その前にMS-DOSのインストールというのはあるけどね。で、前作では、かわいい妖精が羽をぱたぱたさせていたんだけど、今回はなんと、シナリオを作っているようすを観察できてしまうのである。はっきりいって退屈しないのである。今度のは、先月も書いたけど、前作の表マップを最大3枚まで組み込むことができる。その3枚のマップか、あるいは、『II』で作った3枚のマップに、新たに悪に侵された国のマップ1枚、計4枚が画面に出る。むむっ！とか思ってると、中央に何やら出てくる。おっ、カオスだっ！というわけで、この4つの国の合体がおもむろに行われる。それから町の配置やなんかに続いて、ダンジョン、廃墟、塔などの内部マップがぺろんぺろーんって出てくる。これは面白い。



名前入力。漢字、カナ、ひらがな、ABC。

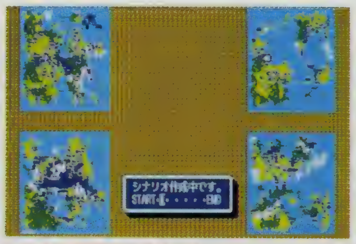
面白い面白いといってる間にシナリオができちゃう。これで準備完了なのである。先月も書いたけど各シナリオは、4つの国の合体で、それぞれの細



単調な画面か、と思わせておいて……

いきなり、こういうのが出るとおどろく。

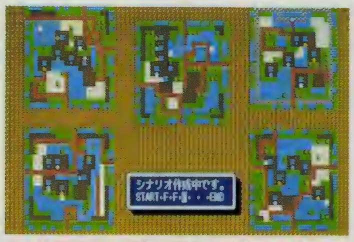
もいっこ。



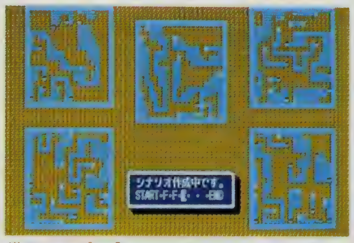
この４つの国が合成される。

混沌が、世界をおおう……。

ついに表マップ完成！

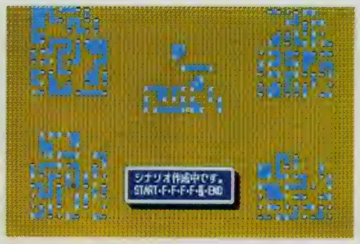


これは町のマップね。町もたくさんある。



塔のマップか？

かい部分が、結界によって仕切られている。その細部を内部でつないでいるのが、ダンジョンや廃墟である。これをうまく使ってワープすることによって、全土を歩けるようになるわけ。今回は地下、地上とも５Ｆぐらいのが18個も用意されるのだ。それにプラスで、合体される４つのマップの合体前の部分にもワープで行ける。ここもイベントの一つとなっているわけですね。



地下マップ。覚えても意味ないか。

旅の仲間

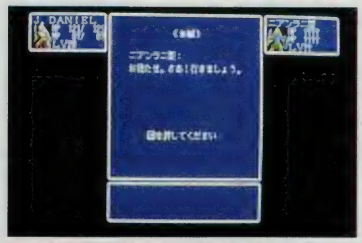
さて、実際にプレイを始めてみると、プレイヤーキャラは前作と同じダーナ・オシー。前作の終了シナリオを組み込んだ人は、前作と同じ名前で登場。レベル20になってる。ただし、前作のシナリオを組み込んだ人は、レベル21か22になっていることもあるそうだ。

スタートは町から。いちばん奥がお城になってる。行ってみると、あれまっ！ニアンラニ姫という色っぽいお姫さまが出てくる。聞けば、いっしょに行きたいとかのたまう。えー、女子供は連れてかねえんだけどなー、とか思うけど、とりあえず「はい」と答えておく。すると、まあ！　うれしい！　それじゃあ、支度をしてくるから……なんて、そうか、じゃ待ってるよって感じ。待ってるとドハデなグリーンの防具かなんかつけてきちゃって、全然イメージ違うの、いやー、女は服装しだいで変わるもんですなーとか。しかし、正面に構えてるのは、「ちとお下品じゃないですか？　姫」なんていいたくなる。ま、いいか。こうして、労せずして仲間を加えたJ.D.は、このさい、ついでに、とばかり、盛り場で、もう１～２人パーティーをふやしてしまおうと考えたのだった。昼間だったので、街の中うろつきまわって、時間をつぶした。と書いて気がついたけど、こういうのってすごく本当っぽいなーなんてね。ふつうだったら、次のコマンドですぐ酒場、とかだもの。

ゲームスタート。城ではお姫様が。

出発してから、仲間がそろうまではやはりかなり苦しい。どんな敵にもなかなか勝てない。スライム系にもバカにされる始末。たまにアリンコに勝ったりしつつ、やっと５人に。またしても女の子キャラが多くなってしまった。まっ、これは病気なのだな。魔法をうまく使いこなさないうちは、レベル20ではほとんど勝てない。こまめにセーブして、たび重なるロードやゲームオーバーに耐えつつ先に進むって感じ。とにかく、にせ宝箱のキラーボックスが最高にやっかい。今回新しくふえたモンスターで宝箱とまったく同じ形で、開けてみると、モンスターだったっていうやつ。これって怪しいな、とか思っても、もし鍵とか入ってたら、と思うと開けずにいられない。で、モンスターだったりすると、少なくともレベル20では強敵で、しかも悪いことに仲間を呼ぶのである。一度、これをばっちり体力があって、魔力もフルのときにベフェミとかばんばん使いながら、戦い抜くと、逆においしい。ものすごい経験値をもらえて、一気にレベルアップなんてこともあったっけ。

このキラーボックスには効力ないけど、麻痺とか魅惑とか石化とかを誘える魔法は画期的に効く。しびれねずみとかウェアーラットとかって、すごい攻撃力で、画面ばんばか揺れちゃうんだけど……。え？　画面揺れるって何かって？　そう、前作にはなかったな、これ。痛恨の一撃が出ると、画面が揺れるのだ。どっかで見たような気もす


着がえたら、全然イメージ違う！

さて、まいりますか、姫。

魔法タイプの敵キャラ。不気味。

このグラムちゃんが強いっ！

仲間を呼ぶ宝箱なんて……。

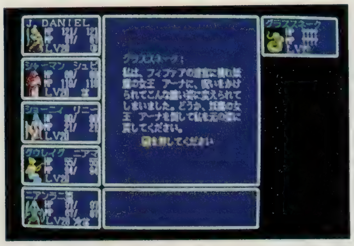
るが、いいでしょう。このねずみ軍団には、まず石化とかをかけておいて、止まったとこをビシバシぶったたく。これが一番。麻痺も効くけど、「しびれねずみはしびれている」なんてメッセージはけっこう笑えたりする。

ダークエルフは相変わらず、やっかいな敵キャラである。魔法を使う。しかも、全員攻撃と治療。そのうえ、剣も使う。なおかつ、仲間を呼ぶ。もちろん、こういうのをクリアしたときのごほうび（EXP）も大きい。これは世の常なのである。

仲間になってくれたのは、さっきのニアンラニ姫、これは女のダーナ・オシー。シャーマンのシュビさん。色っぽいショーニイのリニー、これは妖精系だがパワーで戦う人。グウレイグのニアマは、歌が得意。魅惑の歌とかは、MPを使わずに敵を麻痺させたりできる。こいつは使える、が体が弱くすぐ死ぬ。どうも、マジック系が強いが、パワー不足に悩んでいたところ、どっかの飲み屋で、グラムのフィビリニちゃんがいたので、シャーマンのシュビをクビにすることにした。とんでもなくかわいそうなのだが、持っている武器や魔法でとりはずせるものをすべてとりあげてからクビにしちゃった。これって精神衛生上よくない。「わしといっしょじゃいやなんじゃな？」とか、胸をえぐるセリフがびしっとくる。でも仲間にグラムを入れてよかった。とにかく、羽が生えててスピード速いうえに、けっこう強い。シシフンジンの大活躍なのである。はっきりいってJ.D.より強いのではないかと思うくらい。

イベント

さて、先月もお話ししたが、今度の『ティル・ナ・ノーグII』にはシナリオに直接関係のあるイベントのほかに、部分部分に、というか、わりとすんなり解決できる小イベントがたくさん用意されている。J.D.が出会ったのは、グラススネークが出てきて、すわ戦闘か？と思ったら、フィフィアの迷宮の妖魔の女王アーナにこんな姿にさせられちゃった、というのだ。で、フィフィアの迷宮に入ったら、出た出た、妖魔の



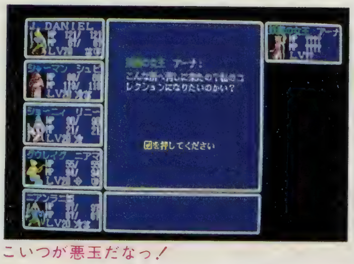
グラススネークかと思いきや。かわいそう。

女王アーナ。「私のコレクションになりたいの？」なんて。ビシバシバシッ！でやっつけて、外に出ると、さっきの場所にかわいこちゃんが立っている。「あたいよ、あたいよ」だって。ポニーテールで、ちょっと太めって感じの人だった。でも5人そろってたからあきらめて別れたけど。なんとなく心残りというか。

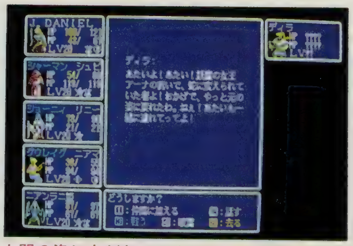
このほかにも、コミカ（最近誌上から影をひそめてしまっているが、ポプコムのゲーマーなのだ）のやってたシナリオでは、宿屋の主人が娘を助け出してくれってお願いするやつとかいろいろあるみたいである。こういうサブ

永久保存版 ティル・ナ・ノーグII オールモスト コンプリート マジックリスト

魔法	効能	使用環境	対象	被体効果	消費能力	効力値	値段
ベフェミIVの薬	体力回復	随時、随所	本人	対象なし	0	20	200
ベフェミIV	体力回復	随時、随所	個人(味方側)	対象なし	魔力8	20	2000
ベフェミVの薬	体力回復	随時、随所	本人	対象なし	0	30	300
ベフェミV	体力回復	随時、随所	個人(味方側)	対象なし	魔力10	30	3000
ベフォマII	体力回復	随時、随所	グループ(味方側)	対象なし	魔力20	20	10000
ベフェミVIの薬	体力回復	随時、随所	本人	対象なし	0	40	400
ベフェミVI	体力回復	随時、随所	個人(味方側)	対象なし	魔力12	40	4000
ベフォマIII	体力回復	随時、随所	グループ(味方側)	対象なし	魔力30	40	25000
ベジホII	体力吸収	戦闘中	個人(味方側)	個人(敵側)	魔力7	10	10000
ベジホIII	体力吸収	戦闘中	個人(味方側)	個人(敵側)	魔力15	30	20000
ベポワIVの薬	魔力回復	随時、随所	本人	対象なし	0	20	250
ベポワIV	魔力回復	随時、随所	個人(味方側)	対象なし	体力6	20	2500
ベポワVの薬	魔力回復	随時、随所	本人	対象なし	0	30	350
ベポワV	魔力回復	随時、随所	個人(味方側)	対象なし	体力12	30	3500
ベポワVIの薬	魔力回復	随時、随所	本人	対象なし	0	45	500
ベポワVI	魔力回復	随時、随所	個人(味方側)	対象なし	体力15	50	6500
ベセムII	魔力吸収	戦闘中	個人(味方側)	個人(敵側)	体力8	12	15000
ベセムIII	魔力吸収	戦闘中	個人(味方側)	個人(敵側)	体力15	30	25000
ティデモフIII	魔力減退	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力10	25	5000
ティデモフIV	魔力減退	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力15	40	12000
デリホIVの薬	魔力回復	随時、随所	本人	対象なし	0	30	100
デリホIV	魔力回復	随時、随所	個人(味方側)	対象なし	魔力10	30	1500
デリホVの薬	解毒	随時、随所	本人	対象なし	0	40	200
デリホV	解毒	随時、随所	個人(味方側)	対象なし	魔力15	40	4000
デリホVIの薬	解毒	随時、随所	本人	対象なし	0	60	350
デリホVI	解毒	随時、随所	個人(味方側)	対象なし	魔力20	60	6000
キュマIII	解呪	随時、随所	個人(味方側)	対象なし	魔力10	30	4000
キュマIV	解呪	随時、随所	個人(味方側)	対象なし	魔力15	60	10000
ホナIV	覚醒	随時、随所	個人(味方側)	対象なし	魔力10	30	3000
ホナミII	覚醒	随時、随所	グループ(味方側)	対象なし	魔力10	30	7000
至福の島のラッパ	覚醒	戦闘中	グループ(味方側)	対象なし	0	10	3000
ホナV	覚醒	随時、随所	個人(味方側)	対象なし	魔力15	50	7000



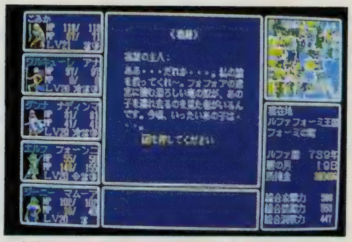
こいつが悪玉だなっ！



人間の姿にもどれて、よかったね。

シナリオが全部で100ぐらい用意されているらしい。こいつは、はっきりいって楽しめそうなのである。もちろん、1つのシナリオで全部出るわけではなくて、10から20個ぐらいらしいが。

だから、単純にいって10回ぐらいプレイすると、IIのすべてを味わえる、ということになりそう。出てくるモンスターや、味方キャラなんかのバリエーションも、シナリオ変えるとけっこうあるし、何本か味わってみる、というのが、正しい遊び方なのである。シナリオだけいっぱい作って遊ばない、という人もいるみたいだけど。



これはコミカのシナリオ。宿屋を助けよう！

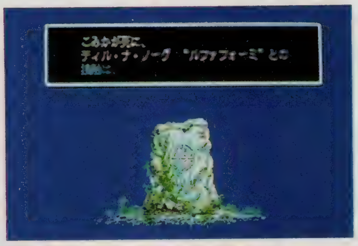
ダンジョンをさまよって

ダンジョンはかなり迷う。もちろんJ.D.が、この手の進路には、そのものずばり迷いやすい、というのがある。とにかく、現実生活でも超ド級の方向オンチなのである。これは迷う。この手のゲームの撮影のときというのは、実際にプレイしながらやるので、だいたい部屋を暗くしている。だから、よっぽどひどい迷路でもないかぎり、マップかいたり、メモ書いたりしないのだ。すると、よけいに迷うのである。もう、

魔法	効能	使用環境	対象	被体効果	消費能力	効力値	値段
ホナVI	覚醒	随時、随所	個人(味方側)	対象なし	魔力20	70	12000
ホナミIII	覚醒	随時、随所	グループ(味方側)	対象なし	魔力20	50	15000
マニュII	状態治療	キャンプ中	個人(味方側)	対象なし	魔力15	30	5000
マニュIII	状態治療	キャンプ中	個人(味方側)	対象なし	魔力20	50	14000
トリュの薬	能力回復	随時、随所	本人	対象なし	0	30	600
ホレスIV	睡眠誘発	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力10	40	10000
ホレスV	睡眠誘発	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力15	60	15000
ホレスVI	睡眠誘発	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力20	75	20000
バーラムIV	麻痺誘引	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力10	40	8000
バーラムV	麻痺誘引	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力15	60	12000
バーラムVI	麻痺誘引	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力20	75	15000
カチブIV	呪縛の鎖	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力10	40	10000
カチブラII	呪縛の鎖	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力15	40	10000
カチブV	呪縛の鎖	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力15	60	20000
カチブラIII	呪縛の鎖	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力20	70	25000
カチブVI	呪縛の鎖	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力25	80	30000
ミュドルの竪琴	魅了の鎖	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	0	5	3800
ミュドレアIV	魅了の鎖	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力10	20	8000
ミュドレアV	魅了の鎖	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力15	40	16000
ミュドレアVI	魅了の鎖	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力20	60	24000
魅惑の踊り	魅了の鎖	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	0	30	0
魅惑の歌	魅了の鎖	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	0	30	0
赤い靴	魅了の鎖	戦闘中	対象なし	対象なし	体力10	30	20000
ネパタルIV	恐慌誘発	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力10	30	12000
ネパタルV	恐慌誘発	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力15	50	16000
ネパタルVI	恐慌誘発	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力20	70	22000
悲哀の啜り泣き	恐慌誘発	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	0	30	0
ティキナIII	死霊鎮魂	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力 8	25	4000
ティキナIV	死霊鎮魂	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力16	50	18000
ダルスIII	士気減退	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力10	40	3000
ダルスの角笛	士気減退	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	0	20	20000
ダルスIV	士気減退	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力15	50	10000
バマ	煙幕	戦闘中	対象なし	対象なし	魔力10	20	4000
ミュナリカ	化身	戦闘中	本人	対象なし	魔力10	0	12000
ミュナル	化身	戦闘中	グループ(味方側)	対象なし	魔力30	0	70000
ナリュク	分身	戦闘中	本人	対象なし	魔力10	0	12000
キルフV	致死の刃	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力10	15	4000
キルフVI	致死の刃	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力15	25	6000
キルフVII	致死の刃	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力20	35	8000
ファダナV	火炎攻撃	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力10	23	2000
ファダナVI	火炎攻撃	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力15	35	6000
ファダナVII	火炎攻撃	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力20	45	10000
ビガルトV	電撃攻撃	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力10	28	2000
ビガルトVI	電撃攻撃	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力15	38	6000
ビガルトVII	電撃攻撃	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力20	48	10000
ルグートV	落雷攻撃	地上での戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力15	30	12000
ルグートVI	落雷攻撃	地上での戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力20	50	20000
ルグートVII	落雷攻撃	地上での戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力25	60	25000
ペリノゼV	風雪の刃	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力10	20	2000
ペリノゼVI	風雪の刃	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力15	40	6000
ペリノゼVII	風雪の刃	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力20	50	10000
ペモクーナV	氷結攻撃	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力10	20	4000
ペモクーナVI	氷結攻撃	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力15	40	7000
ペモクーナVII	氷結攻撃	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力20	55	11000
ギマドV	火炎の嵐	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力15	30	40000
ギマドVI	火炎の嵐	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力20	40	60000
ギマドVII	火炎の嵐	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力25	55	80000
メルキナV	風雪の嵐	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力15	30	40000
メルキナVI	風雪の嵐	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力20	40	60000
メルキナVII	風雪の嵐	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力25	55	80000
キケアーヌV	致死の嵐	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力15	30	40000
キケアーヌVI	致死の嵐	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力20	40	60000
キケアーヌVII	致死の嵐	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力25	55	80000

フォーメーションをいじって……。

塔に突入！　外に落ちないように……。



死んだ。

とことんである。

今回は、さっきも書いたが、地下、地上とも５Ｆぐらいなのだが、１つのフロアが、壁で仕切られていて、一度下のフロアに行ってからでないと、そのとなりの部分に行けなかったりする。なおかつ、ワープがある。ワープした先が塔になっていたりする。その塔の中でまたワープがある。なおかつ迷う。もう頭グシャラなのである。それでも救いは、例のごとく、歩いたところは、黒から、ダンジョンの床に変化すること。これがなかったら、もうとっくに投げ出していたかもしれない。もちろん、きちんと整理しておこうとは思うのだ、頭の中でね。しかし、ダンジョンだけ探索はさせてくれないのである。途中でモンスターが出てくるのだ。よっぽど実力差があるのなら別だが、ほうっておくとだれか死んでいるというパターンなので、魔法使ったり、薬使ったりと、大忙しなのである。そうすると、戦闘終わったときに、ここはどこ、私はだれ？というような精神状態になって、いまどっちの方向向いてたのかわからなくなったりもする。このへん、つらいのだな。

魔　法	効　能	使用環境	対　象	被体効果	消費能力	効力値	値　段
ルシネマ	災厄の嵐	戦闘中	全体無差別	対象なし	魔力20	60	49000
コリキアⅤ	氷壁の盾	戦闘中	本人	対象なし	魔力５	30	3000
コリキアⅥ	氷壁の盾	戦闘中	本人	対象なし	魔力10	50	5000
コリキアⅦ	氷壁の盾	戦闘中	本人	対象なし	魔力15	70	7000
メリトⅤ	空気の盾	戦闘中	個人(味方側)	対象なし	魔力５	30	4000
メリトⅥ	空気の盾	戦闘中	個人(味方側)	対象なし	魔力10	60	8000
メリトⅦ	空気の盾	戦闘中	個人(味方側)	対象なし	魔力15	80	12000
ルナの葉	光輪の盾	戦闘中	グループ(味方側)	対象なし	0	60	200
ルナファⅣ	光輪の盾	戦闘中	グループ(味方側)	対象なし	魔力10	20	5000
ルナファⅤ	光輪の盾	戦闘中	グループ(味方側)	対象なし	魔力15	40	10000
ルナファⅥ	光輪の盾	戦闘中	グループ(味方側)	対象なし	魔力20	60	15000
メデⅣ	呪術遮蔽	戦闘中	個人(味方側)	対象なし	魔力５	30	10000
メデⅤ	呪術遮蔽	戦闘中	個人(味方側)	対象なし	魔力10	50	15000
メデⅥ	呪術遮蔽	戦闘中	個人(味方側)	対象なし	魔力15	70	20000
メディ	呪術遮蔽	戦闘中	グループ(味方側)	対象なし	魔力15	40	20000
ジュノⅣ	沈黙の霞	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力７	30	4000
ジュノⅤ	沈黙の霞	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力14	50	8000
ジュノⅥ	沈黙の霞	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力20	70	12000
ジュナドⅢ	静寂の霞	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力15	40	12000
ジュナドⅣ	静寂の霞	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力20	60	20000
ギマファトス	火精召喚	戦闘中	対象なし	対象なし	魔力15	0	20000
シルファトス	水精召喚	戦闘中	対象なし	対象なし	魔力15	0	20000
メリファトス	風精召喚	戦闘中	対象なし	対象なし	魔力15	0	20000
ドナファトス	地精召喚	戦闘中	対象なし	対象なし	魔力15	0	20000
モーラの灰	迷宮脱出	迷宮キャンプ中	グループ(味方側)	対象なし	0	0	100
モーラ	迷宮脱出	迷宮キャンプ中	グループ(味方側)	対象なし	魔力10	0	3000
オドルトⅤ	眼識	随時、随所	対象なし	グループ(敵側)	魔力７	30	2000
オドルトⅥ	眼識	随時、随所	対象なし	グループ(敵側)	魔力15	50	6000
ヴォクトⅤ	周辺探索	キャンプ中	対象なし	対象なし	魔力７	20	5000
ヴォクトⅥ	周辺探索	キャンプ中	対象なし	対象なし	魔力15	40	7000
リマルカ	光明	迷宮キャンプ中	対象なし	対象なし	魔力10	0	5000
コールパス	飛ぶ	地上キャンプ中	グループ(味方側)	対象なし	魔力10	0	60000
ディナド	魔よけ	キャンプ中	対象なし	対象なし	魔力８	6	10000
アルパス	空間移動	戦闘中	個人(味方側)	対象なし	魔力10	0	128000
ロキト	触覚感応	キャンプ中	本人	対象なし	魔力５	0	4000
ロープ&フック	安全降下	随時、随所	対象なし	対象なし	0	0	50
ファイタルⅡ	士気上昇	戦闘中	個人(味方側)	対象なし	魔力５	10	3000
ファイタルⅢ	士気上昇	戦闘中	個人(味方側)	対象なし	魔力10	20	8000
ファイタルⅣ	士気上昇	戦闘中	個人(味方側)	対象なし	魔力15	40	12000
ファイタルの酒	士気上昇	随時、随所	本人	対象なし	0	20	1000
フォストルⅢ	腕力強化	戦闘中	個人(味方側)	対象なし	魔力10	10	6000
フォストルⅣ	腕力強化	戦闘中	個人(味方側)	対象なし	魔力15	15	9000
フォナストⅡ	腕力強化	戦闘中	グループ(味方側)	対象なし	魔力10	5	12000
フォストルⅡ	腕力強化	戦闘中	個人(味方側)	対象なし	魔力５	5	2000
フォナストⅢ	腕力強化	戦闘中	グループ(味方側)	対象なし	魔力15	15	24000
キュマラ	解封	キャンプ中	対象なし	対象なし	魔力２	0	30000
フォデクⅡ	技巧強化	戦闘中	個人(味方側)	対象なし	魔力５	5	4000
フォナデクⅡ	技巧強化	戦闘中	グループ(味方側)	対象なし	魔力10	5	12000
フォデクⅢ	技巧強化	戦闘中	個人(味方側)	対象なし	魔力10	10	6000
フォナデクⅢ	技巧強化	戦闘中	グループ(味方側)	対象なし	魔力15	15	24000
フォデクⅣ	技巧強化	戦闘中	個人(味方側)	対象なし	魔力15	15	9000
ミュドの薬	美顔の薬	キャンプ中	本人	対象なし	0	0	1000
フォノロマの靴	敏速	随時、随所	対象なし	対象なし	0	10	6000
フォノロマⅡ	敏速	戦闘中	個人(味方側)	対象なし	魔力10	5	8000
フォノロマⅢ	敏速	戦闘中	個人(味方側)	対象なし	魔力15	10	12000
フォナルマ	敏速	戦闘中	グループ(味方側)	対象なし	魔力20	10	40000
ルストーワの薬	空中浮遊	戦闘中	本人	対象なし	0	0	500
ルストーワⅡ	空中浮遊	戦闘中	個人(味方側)	対象なし	魔力５	20	12000
ルストーワⅢ	空中浮遊	戦闘中	個人(味方側)	対象なし	魔力10	40	18000
ルストーワⅣ	空中浮遊	戦闘中	個人(味方側)	対象なし	魔力15	60	24000
ドノロマⅡ	鈍速	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力５	5	7000
ドノロマⅢ	鈍速	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力10	10	14000
ドノロマⅣ	鈍速	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力15	15	18000

でも、こうやって迷ったり、勝てなかったりして、情けなくなることが、あとになってやって来る達成感につながるのだな、と思ってはげむわけだ。

とにかく面白い

というわけで、いろいろと書いてきたが、とにかく面白いのである。パソコン雑誌のゲーマー兼ライターという仕事をしていると、年間かなりの数のゲームをこなすことになる。しかし、ゲームをするのが楽しみな、しかもできたら仕事をはなれてプレイしたいと思わせるソフトというのは少ない。そして、このソフトは、そういう数少ない一つである。

と、なんだかえらく応援しちゃってるけど、これくらいの肩入れは許してほしい。

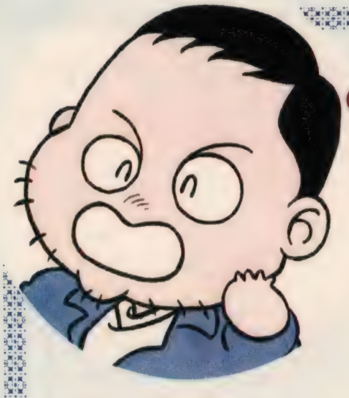
今回は、実際のプレイ感を中心に紹介したので初めて読む人にはいまいち全体がつかめなかったかもしれない。これから、詳細データをドバッと書くので、よろしく。

まず、登場モンスターの数は、190種ぐらい。前作から引き継いだのが130ぐらいだが、グラフィックはほとんどすべて新たにかき起こされたもの。各キャラとも、そうすべてのザコキャラがえらいたくさんのパラメーターをかかえているのも、『ティル・ナ』ならでは。生命力、攻撃力なんてあたりまえのものから、知性、器用さ、性別、言語能力、強み、弱み、狡猾さとか好色さとかまで、全部で30以上のパラメーターをかかえている。味方キャラも、70ぐらい。だれでも味方になってくれるのが40ぐらい。場合によって、というのが30ぐらい。これもふえてる。全体的に女性キャラが多いのは前にも書いたかな。で、味方キャラにも関係してくるイベント類も、大イベントが4から10、もっと小粒な小イベントが、10～20ぐらい1本のシナリオで出てくるという。うれしいかぎりなのである。

と、いったところで今月のレポートはおしまい。現在のところ、まだ製品版は手にしていないので、製品版につくという、統一シナリオはまだ見ずじまい。来月もひき続きレポートしたいと思っている。発売は、12月25日。もうこの本が出る頃には、シナリオ2～3本解いちゃった、という人がいるかもしれない。

今月のおまけは、『ティル・ナ・ノーグII』オールモストコンプリートマジックリストである。オールモスト、というのは、ほんのごく一部、シナリオを解くのに直接必要なものがあって、それも出すのはためらわれたから。値段は売っている場合。被体効果というのは、かける人が相手から体力を吸うなんてときの相手のことね。よっく、お勉強なわけである。

魔法	効能	使用環境	対象	被体効果	消費能力	効力値	値段
ドナノロマII	鈍速	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力10	5	12000
ドナノロマIII	鈍速	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力15	15	24000
ドストルII	腕力減退	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力5	5	7000
ドストルIII	腕力減退	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力10	10	14000
ドストルIV	腕力減退	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力15	15	18000
ドナストルII	腕力減退	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力10	5	12000
ドナストルIII	腕力減退	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力15	15	24000
ドデクII	技巧減退	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力5	5	7000
ドデクIII	技巧減退	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力10	10	14000
ドデクIV	技巧減退	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力15	15	18000
ドナデク	技巧減退	戦闘中	グループ(敵側)	対象なし	魔力10	10	12000
メルターモ	変化	戦闘中	個人(敵側)	対象なし	魔力30	30	60000
リマジカ	魔法消滅	戦闘中	全体無差別	対象なし	魔力50	100	50000
ノルンの鍵	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	0	1000
青銅の鍵	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	0	1000
コバルトブルーの鍵	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	0	1000
アンバーの鍵	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	0	1000
アイアンレッドの鍵	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	0	1000
ライトグレイの鍵	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	0	1000
パープルの鍵	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	0	1000
オークリーフの鍵	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	0	1000
アイスグリーンの鍵	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	0	1000
セピアの鍵	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	0	1000
白銀の鍵	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	0	1000
翠の鍵	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	0	1000
リーヴの鍵	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	0	1000
ヴァーミリオンの鍵	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	0	1000
サファイアの鍵	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	0	1000
黒水晶の鍵	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	0	1000
真鍮の鍵	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	0	10000
ロイヤルブルーの鍵	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	0	10000
黄金の鍵	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	0	10000
地図	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	0	800
暦	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	0	500
極上のワイン	？？？？	随時、随所	対象なし	対象なし	0	0	800
友愛の角笛	？？？？	地上での戦闘中	対象なし	対象なし	0	1戦闘期間	5000
白銀の牙	？？？？	地上での戦闘中	対象なし	対象なし	0	1戦闘期間	1000
リア・ファイルの石	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	永続的期間	0
黄金の鈴	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	永続的期間	1000
約束の指輪	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	永続的期間	200000
時の水晶	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	永続的期間	10000
タチジャコー草の根	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	永続的期間	500
アミッドの薬草	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	永続的期間	100
ディアンの秘薬	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	永続的期間	100
ダグザの釜	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	永続的期間	0
王家の指輪	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	所持期間	0
竜の枕	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	永続的期間	200
あかずの間の鍵	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	所持期間	1000
大きいタマゴ	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	永続的期間	10000
地図1	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	永続的期間	800
地図2	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	永続的期間	800
地図3	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	永続的期間	800
地図4	？？？？	キャンプ中	対象なし	対象なし	0	永続的期間	800



鎌田三平の原作者が斬る

システムサコム
PC-8801SRシリーズ
8,800円

シャティ

愛するアリシアの父、デロガ博士を殺害したバイオーグを追って、主人公は次元転送機に飛び込んだ。見知らぬ世界で主人公を待ち受ける死の罠とは！

アドベンチャーの新しい試み

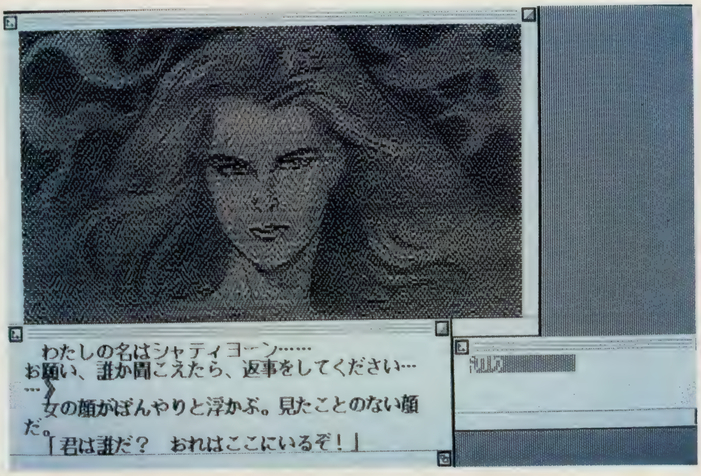
ども、『シャティ』の原作者の鎌田三平です（多摩豊じゃないんだよ。体重はいい勝負かもしれないけど）。先月号のマンガも読んでくれましたか？

しかし、原作者がゲームのレビューをするなんて、妙な気分だね。依頼を受けたときに、原作者が書いちゃあ、公平な評価だと思われないんじゃないか、と言ったんだけど「いや、たとえば自分の意図はどこにどんなふうに生かされているとか、原作者から見て、どんなゲームだと思うかとか、書いてくれればいいんです」という編集部S氏の返事だった。

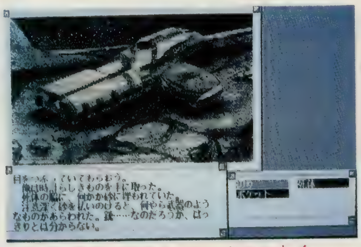
「ああ、なるほど、円丈さんが『サバッシュ』の批評をするようなものか」と言ったら、さすがに編集者がいやな顔をした。オレはこの口で、いつか仕事か命をなくすなぁ、きっと。

で、本題に入るんだけど、はっきり言ってこのゲーム、今までのアドベンチャーゲームとはひと味違うからね。どこがどう違うかというと、まず、このゲームには正しいエンディングがない！　おっと、お客さん、お客さん、まだ帰らないで！　ほんと、せっかちなんだから……。いわゆるマルチ・エンディングってこと。だから、原作者自身としてはこういうふうに終わりたいな、というエンディングはあるけれど、それが唯一でも絶対でもない。つまり（ここんとこ太字で書いちゃう）、**このゲームはどうやったら正しい道が見つかるか、ではなくて、こういう状況になったら自分だったらどう行動するか、というノリでプレイしてもらいたいんだ。**

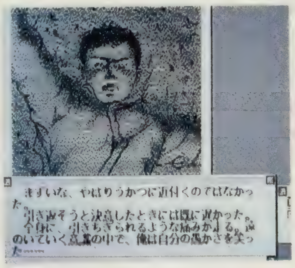
ゲームの冒頭で、主人公であるプレイヤーは、殺人犯を追って見知らぬ世界に飛び込んできてしまったことが説



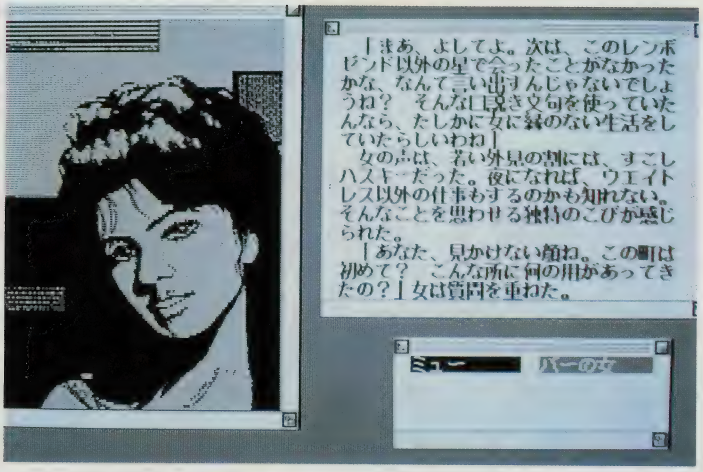
謎の美女・シャティ。前半では、テレパシーでイメージを送ってくる。はたして、彼女は……？



おなつかしや、サ＊イ＊ー・ショ＊ト！



死んでしまった。スタート早々こうなる確率は25％。



個人的に好みのキーナン

ここはどこでしょう？

明される。そこは荒れ果てた荒れ地ばかりの惑星。大地は乾ききって砂嵐は吹きすさんでいる。

そうなると、どうやって生き延びるかがまず問題だ。大事なのは的確な判断。ありがちなゲームみたいに、できるコマンドをかたっぱしから試していれば自然に犯人が見つかる、なんてことはないからね。それどころか、ゲーム内部での行動の所要時間というのをカウントしているから、ぐずぐずしていると勝手にイベントが起こってしまう。このあたり、なかなかのシステムでしょう。さすがはサコム。

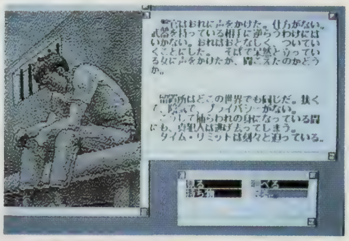
ここでオススメ・コース。まず荒れ地の岩かげで死体を見つけたら、拳銃が手に入るまで、絶対に移動しないこと。拳銃を持っているかどうかで、あとの展開が大きく変わるから、まあ、拳銃を取る、取らないと両方試してみるのもいいんじゃないかな。それからは、西か東か北に進む。南に行くんじゃないよ。４つの方向に進む選択肢が出なかったら、何かやり残したことがあるという証拠。町に着いたら、情報を聞きまわるより、腹ごしらえを考える。そうそう、警官とは争わないほうがいい。国家権力というのは、いつだって強いんだから。

ただし、唯一の解答というものは存在しないわけだから、自分の好きなように、どのようなやり方でゲームを楽しんで、どんなふうに終了させてもいいんだ。もっとも主人公が死んじまったら、やっぱりやり直してほしいなあ。生き延びることが目的だし、死にやすくは作ってないんだから。

食ったら寝る。そこらにちょっとした引っかけがあるから、まあ流れに逆らわずに気楽にやってください。よさそうに見えるものがいいとはかぎらないからご用心。

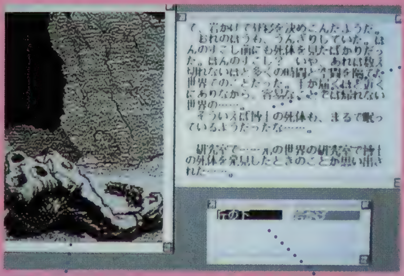
それから、一度ゲームが終わったら、たとえ主人公があっさり死んでしまっても、試してほしいことがある。そう、ノヴェル・ジェネレーター！　自分の取ってきた行動に応じて、今までのできごとが短編小説としてディスプレイあるいはプリンターに出力されるんだ。こいつはもう空前絶後！　世界で初めて！（どうだ、おいこら、すげえだろう）

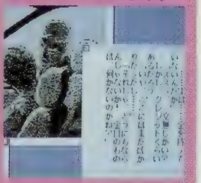
88買ってから今までゲームしかやったことない、プリンターなんか持ってないという人でも、あせることはない。プリンターを持っている友達のところへディスクを持っていけば、それでプリント・アウトオーケイなんだから。そう、そこのプリンターを持っているお金持ちのお坊ちゃん、よかったねえ。あんたがデカイ顔できる時代がとうとう来たんだよ。深く感謝するように。


権力には逆らえない

ロボット。これが出てきたら……。

原作者からの一口アドバイス


メッセージ・ウインドー。縦書きにもなる。
グラフィック・ウインドー　コマンド・ウインドー
画面は、ウインドー・サイズ、位置、優先順位が変えられるほか、色も好みのものになる（ただし、１色）。


縦書きにもなります。

マウスはあったほうがいい。テンキーでもできるけど、マウスのほうがずっと楽。このゲームは画面全体の色調から、ウインドーのサイズ、位置、複数のウインドーでの優先順位指定、メッセージの縦書きか横書きかまで（ゲームをやっている最中でも）自分の好きなように指定できるので、マウスがあるととっても面白いんだ。マウスのない人は買ってでも使うこと。いっとくけど、こういうすぐれた機能は原作者とはなんの関係もない。すべてサコムのプログラマーの斉藤《歩く大雪山》満氏の才能だからね。

それからこれは小さい声で言っちゃうけど（印刷に小さい声もないか）中に１つだけ×××なシーンがある。

ただし、どうやったらそれが見られるか、原作者であるオレもまだわからないんだ。だれか見つけた人がいたら教えてくれ！（と、最後はいささか情けない）

工藤雅之™のこれで安心!

RING MASTER®
フィリアス・ノギスの暗雲

ホビージャパン　PC-9800シリーズVM以降の機種　7,800円

※工藤雅之™は、『リングマスター』の登録作者です。

なんと、原作者の工藤さんがこだわっちゃうのだ

プロローグ

街の朝。生活のにおいというものは、どの時代、どの世界でも変わることはない。リングパレスでもそれは同じだった。

あなたは、わずかに湿った空気の中で目覚めた。どこからかガモトの肉を焼いているにおいが漂ってくる。うまそうなにおい。微かな衣ずれの音。静かなおしゃべり。ざわめき。鳥の声。……今日はいつもとどこか感じが違う。宿屋の前で、あなたは空気をかいだ。冒険が待っているような感じだ……。

『リングマスター』は、じつはなかなか深いゲームでして、表面上に出てこない仕掛けが数多くあります。次にそれを紹介しましょう。

まず、キャラクターメイキングですが、キャラクターの作り方には2つの方法が考えられます。つまり、すべてのアトリビュート、スキルにまんべんなく割り振る方法と1つに集中投入する方法です。このゲームではどちらがすぐれているかといえば、じつは後者なのです!

『リングマスター』のゲームシステムは、レベルの上昇によりすべてのアトリビュートが上昇するような簡単なシステムではなく、使用したスキルだけが上昇してゆくシステムをとっています。したがって5ポイントや10ポイントぐらい割り振ってもベースが低いだけにほとんど役に立たず、魔法にいたっては逆に下がっていくでしょう。要するに「器用貧乏」になってしまうのです。だから、ゲームの序盤で有利になりたければ、一点集中型の「スペシャリスト」になるようにしたほうがベストなのです。ですから、武器の技能はメインとなる近距離用の〝切る〟か〝殴る〟、そして遠距離からの攻撃のために〝突く〟、〝撃つ〟をそれぞれ1つ選び、魔法もどれか1つの系列に絞ったほうがいいと思います。とにかく、現在手にしている武器の命中率はつねに頭に入れておくこと。これは長生きのための必要条件です。

『リングマスター』は以上のスキル・システムをとっているうえ、「D&D」やもろもろのコンピュータRPGと違い、ヒットポイントは上昇しません。どちらかというと生身の人間を中心としたリアリティーあるゲームを作りたかったわけですが、そのため、たいへん死にやすくなっています。無駄な戦いは、よほどスキルが上昇してからにしたほうがよいでしょう。また、むやみ構わず相手を攻撃するのも考えもの。

また、長生きするためにはつねに「ヤバくなったら逃げる」ということをやらなければなりません。キャラクターの文字の色がメンタルポイントなのですが(黒が平静、赤が怒り、青がおびえている状態)、真っ赤に怒っているキャラクターに逃げさせようとしてもまず無理です。逃げるときにはおびえているキャラクターに「逃げる」コマンドを実行させればよいでしょう。

システムの都合上、休んで回復するのは疲労ポイント(キャラクターのバーの色)のみ。ヒットポイントおよびメンタルポイントは回復しません。で、

冒険の始まりは、リングパレスから。さっそく、話を聞いてみよう　鍛冶屋や酒場の主人がポイント。ちなみに、酒場では、酒のほか、チーズやソーセージといったつまみも食べられるんだ。

リングパレスの西にあるダンジョン。「魂の剣」と呼ばれるしゃべる剣がある。5つあるので、どれを選ぶかもカギ(1つしか持てないのだ)。あと、仲間にも会えるぞ。

リングパレスからアルフの街に行く途中、あるところへ行くと、ドワーフのいるダンジョンに。会えば、あとあといいことがある(かもしれない)。

第２のダンジョンは、広いけどそんなにむずかしくはない。ここのボスは、コイツ、伝説のモンスター・ヒュリオン

近くには、瀕死のリングナイツが。キミの手に「リング」を手渡し、息絶える

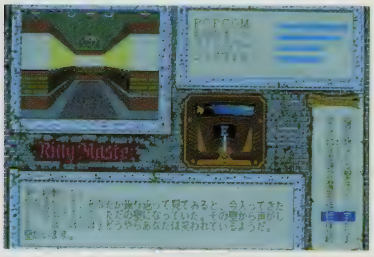
リングを持ってアルフの街のホイット師に会いに行くと……

ヒットポイントが失われたときのために魔法かヒールポーションを持っていけばよいでしょう。メンタルポイントは、怒ったときには魔法が効きますが、おびえたときには魔法は効きません。これを回復させるためには、ゲーム中唯一売っているある店から買った酒を飲むか、さもなければ弱いものいじめをしてメンタルを戻さなければなりません（もしくは宿屋で休むか、酒場で酒を飲むか、寺院で祈るか）。相手にダメージを与えるか、相手を殺すかすればキャラクターに自信がつき、メンタルは回復します。逆に相手によって傷を負わせられたらまた自信がなくなりますのでご注意（ちなみに、NPCのシリィ・ロウエルは女の子なので疲れやすいし、逃げやすいので、なかなか使いづらいキャラクター。魔法は使えるので、たまに遠距離の敵に対しては役に立つんだけど……ということで、早いところやっかい払いしたければ、ちゃんとエスタンの街まで送り届けること！　おっと、NPCといえば、どのアスペクトにも一癖も二癖もあるキャラがつきますのでちゃんと探してね）。

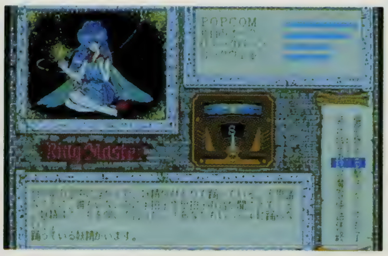
シナリオは、すべてのことをやらなければいけない、というタイプのものではありません。メイン・ストーリーとサブ・エピソードの２本立て、という構想で始めたのですが、はっきり言ってメインのみ追っかけていっても全然問題はありません（問題があるとしたらラストが少々厳しくなるくらいでしょうか）。妖精宮におけるナゾナゾだって、全部解く必要はありません。アイテムだって、かたっぱしから集める必要はありません。ただし、解けば解くだけのむくいがありますし、集めれば集めるだけのことができる『リングマスター』はそういうゲームなのです。
P.S.　しかし妖精宮はイジワルだな～と自分では思っている。ここで閉じ込められ、外に出れないよ～と泣いている人には「壁」に注意、と言っておきます。また小妖精の言葉はすべてヒントになっていますのでよく注意してください。妖精宮の謎はすべて妖精宮内でクリアできますので、外に出る必要はありませんし、とくにほかのアイテムが必要でもありません。ニセの手掛かりに惑わされないよ～に。以上老婆心から。

エピローグ

みめうるわしい妖精の女王シルファリエル。彼女から宝珠を受け取ったリングナイト見習いのあなたは、新たな任務に気がはやる。古代のモンスター、フュルオンの謎。隣国トナデ・ラレイの脅威。そして、消えたファブリスと、王宮内の謎。しかし、謎がいくつあろうとも、あなたには“魂の剣”と、ここまで鍛え上げたおのれの技量があるのだ。道は必ず開けるだろう……。

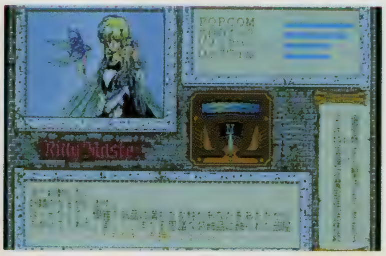


妖精宮。入ると、壁がしゃべりだして、閉じ込められてしまう



「踊りましょう」と妖精。そんなヒマないんだけどなぁ

呼ばれて飛び出た壺の魔人である。壺がなければ通さないのである。でも、壺ってどこにもないぞ。どうするんだ



妖精宮の女王・シルファリエル

製作裏ばなし

『リングマスター』を作るうえで影響を受けたゲームがいくつかある。すなわち、『ウィザードリィ』、『バーズテイル』、『ソードスラスト』、『クエストロン』の４つ（『マイト・アンド・マジック』は企画当時やっていなかったので影響なし。意外でしょ？）。これらから、『リングマスター』に導入されたシステムは？
1．基本はダンジョンにある（『ウィザードリィ』の法則）
2．順番にいくつかのダンジョンをまわることによって謎解きが進行する（『バーズテイル』の法則）
3．謎解きに関しては、通常の謎よりもっとへんてこりんな謎が存在する可能性がある（『ソードスラスト』の法則）
4．エンディングになるには、みずから動かねばならぬ（『クエストロン』の法則）

また『ウィザードリィ』の法則に基づき、シナリオは最初から３部作として考えられた。主人公の成り上がり物語を３部かけてやろうという、壮大な（どこが！）試みなのだ。

ということで、リングナイト見習いから始まる主人公は、戦いの中で鍛えられ、第１作目でリングナイトに昇格、第２作目でリングマスターに、そして第３作目でフィリアスの王（おっと！）、に成り上がる……はずである（予定、予定）。

J.D.加藤の酒とファミスタの日々

ファミリースタジアム ペナントレース版

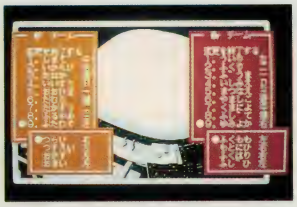
ゲームアーツ
PC-88VAシリーズ
6,800円

チャカチャチャチャンチャチャン、チャカチャチャチャンチャチャン、チャカチャッ、チャッ、チャンカチャンカチャンッ！　はっはっはっー！　ファミスタの冬が来た。いや、ファミスタの春というべきか。ファミコン、VA版のダブルファミスタ攻撃に、身も心もしびれるのであった！

16チーム2リーグ26試合モードにチャレンジしてみたぞっ！

J.D.である。『冬は厳しく』（Winter was Hard）というのは、クロノス・クァルテットの新作のタイトルで、クァルテットといっても、玉川カルテットのお友達のようなのではなくて、いちおうクラシックなのである。それもまあ、現代音楽というか、いわゆる、アバンガルドなのである。で、何がいいたいかというと、野球ファンにとって、冬は厳しく、つらいものである、と。朝起きても、朝刊を取りに行く気になれない。夜、うちにいても「プロ野球ニュース」を見る気にもなれない。もちろん、中井美穂が出てくるときは見る。しかし、これではちょっと違うのだ。野球選手がゴルフをやろうと、マンガ家とおしゃべりをしようと、ちっともかまわないが、見てもしょうがない。野球が見られないというのはつらいことなのである。で、人間は、ある欲求が満たされない場合、ほかのものでそれを満たしてしまおう、という本能のようなものがある（と思う）。これは、たとえばすき焼きが食べたいのに、諸般の事情で食べられない、そのときにネコをいじめてしまうとかいうやつである。で、野球が見られないからといって、ネコばかりいじめていると、日本じゅうのネコがいじけるか、逆に凶暴になるかのどちらかなので、どちらもあまり好ましいこととはいえない。だから、である。『ファミスタ』なのである。多少ゴーインのキライがなくもないが、長めの前フリであった。12月には、２本の『ファミスタ』が出た。ファミコン版の元祖『ファミリースタジアム88年度版』と、も１つ、PC88VA版の『ファミリースタジアム・ペナントレース版』の２つである。これをプレイすることよって、プロ野球ファンの欲求を満たし、全国のネコを危機から救う、というわけである。

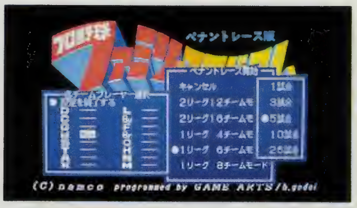
いきなりデッドボールだよん。


メンバーチェンジも簡単！

だから、『ファミリースタジアム・ペナントレース版』なのである。えー、先月も書いたので、内容的なことは徹底的にはしょる。ふつうのファミスタ、とくに『ファミリースタジアム88年度版』のすべての内容に加えて、各選手の記録がリーグを通じて、蓄積されて、それがまた結果にはね返ってくる、というコンピュータならではのしかけがほどこされているわけである。もちろんペナントレース版だから、現実のセ・パ両リーグと同じような、白熱したペナントレースを展開できる。１人でプレイするときは、たとえば２リーグ16チームのなかで好きな球団選んで、あとは全部PCに任せておける。で、自分が関係してる試合だけプレイして、ニュースを見ると、きちんとほかの球場で行われた試合結果が出てくる。いっ

ドーム球場と青空球場の違いは？

ドーム球場は、宇宙空間にあるのだっ！　だから、外が暗いのね。文京区のドームはこうじゃない。青空球場は、風の影響を受けて、ホームランが出やすくなってるとかなんとか。



メニューもマルチウインドーふうでしぶい。

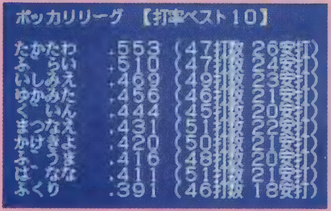
たいどこでやってたんだろうと思う。勝ち負けだけじゃなくて、もちろん、6対3とか点も出てるし、勝ち投手、負け投手、勝利打点、盗塁までしていたりする。本当に不思議なのである。

1人でやってても、はっきりいって、ペナントレースを制する、という目標があれば、むちゃむちゃ楽しめる。自分がいくら勝ってても、ライバルチームが、ほかのチームに勝ち続けていると、そう簡単には、首位に立てない。同様に、たとえば「ばあす」にホームラン王をとらせたいと思っても、「たつまき」がバコバコ打ってると、そうもいかないのである。このへんが、本当に、リアルなのである。

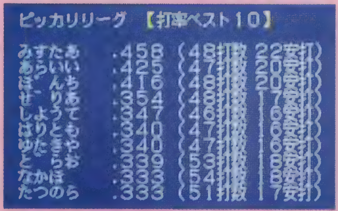
プレイが終わると、ファミコンでも新聞が出る。Tチーム辛勝とか圧勝とかね。VA版でも出てくる。で、ふつうは、得点経過とか出たあと、勝ったチームの選手が、Vサインをしているときに、キーを押すと、なんとあのスポーツ新聞には載ってて、ふつうの新聞のスポーツ欄には載っていない、各回の全選手の成績が表示されるのだ。つまり、これを目で追っていくと、そのまま試合の経過が想像できたりする、あの成績表である。自分がいまやったゲームだから、想像する必要はないのだが、これを見ると、けっこう考えさせられることが多い。えっ、ピッチャーが2安打も打ってるーっ！とか、「かけやん」やっぱり不調だなー、とか、今後の反省材料になったりする。まっ、打順入れかえの参考にもなる。そう、このVA版でいちばんうれしいのが、打順が自由に入れかえられる点。ピッカリ・リーグ（以後ピ・リーグと書く）、まあ、セ・リーグみたいなもんで、指名打者制をとってないんだけど、ピ・リーグでは、野手は全部で13人。これはポ・リーグでも同じだけど、スタメンは、8人なので、控えが5人ということになる。ポ・リーグはDHがあるので、控えは4人。これまでの『ファミスタ』だと、控えの人は代打に出すだけで、なおかつ、スタメンっぽく使いたくても、一度代打を出してしまうと、前の選手は使えなかった。でも、VA版では、スタメンが代えられる。打順を変える場面で、できるわけ。でも、守備位置のこととか、めんどくさそー、とか思ってたら、守備位置はけっこう適当にコンピュータが考えてやってくれちゃう。これは便利。初期状態のスタメンにいた選手を、今度は代打として使えるわけだもんね。でも、あんまり、打撃重視のオーダーは、できないっていうのは、知ってるよね。そう、今度は、守備力もきちんと表に出るので、昔みたいに「かわとう」をキャッチャーにするなんてことは絶対にできない。

と、いうわけで、打順をうまく操作してペナントレース開始。J.D.は力いっぱい阪神ファンであるが、ファミスタでは、阪神、というかTチームではやらない。ピッチャーがいまいちだからで

これが、ピ(ピッカリ)・ポ(ポッカリ)両リーグの最終成績であった



16チーム2リーグ10試合モードを続けた結果、ピはAチーム（オールドリームズ）、ポはMチーム（メジャーリーガーズ）の優勝となった　やっぱり、スーパーチームは強いのである　注目の打撃ベストテンは、ピ・ポ両リーグ、写真のとおり　ピ・リーグは、さすがにチャンスに強い、「みすたあ」で、スパローズ「あらいい」が2位、以下

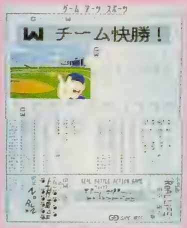


「ぽんち」、「ぜりあ」と続き、実戦のほうの首位打者だった「しょうて」は5位とふるわず　でも、3割4分7厘は立派　ポ・リーグは「たかたわ」が、昨年の実戦は同じく、首位　2位がなんとミスター・2ランの「ぶらい」、3位に「いみしえ」　顔面骨折男の「ゆかみた」が4位と健闘である　今度は26試合モードに挑戦したいっ！

VA地方はいつも天気！
（今度は中井美穂さんを出してほしいっ！）

ファミスタニュースの最後は天気予報！かわいい子ちゃんが、明日は日本全国大快晴と教えてくれる。J.D.としては、1988年のプロ野球界最大の収穫は、プロ野球ニュースに中井美穂ちゃんが出るようになったことだと思う。

ファミスタ新聞！



ファミコン版にも新聞は出てたけど、こんなに細かくなかったよね。投手の勝ち負けから、セーブ、本塁打など。スクロールさせると、全選手のその試合での成績が。もちろん、更新された打率や、防御率も含めて表示される。画期的だ。

ある。ここは、ひとつDチームでいってみたい。Dチームの場合、初期状態のスタメンが、やっぱりいいみたい。「げいひ」を入れると、全体の守備のバランスくずすおそれがあるかんね。で、先発は、「こなつ」「におよ」の2本柱に、おさえの「かくけん」ね。もう最強。やっぱり、大砲「おみあい」のパワーなのである。というわけで、全182試合やっちゃおうっ！とか思ったのだが、さすがに時間がかかりすぎることに気がついた。しょうがないので、2リーグ12チームで10試合ということにした。これでも50試合戦わなくてはならない。なかなか大変。まっ、J.D.の辞書に「ファミスタで負ける」という文字はない（どの辞書にもないよな）。かるーく優勝だもの。とかなんとかいってるが、やはり最初はけっこうつらかった。バッティングでは、引っ張ると、なかなか打てず、流すと、けっこう飛ぶ、という感じ。守りでは、野手の動きが、いまいち感じがつかめず、つらかった。とくに、外野で、後逸しようものなら、ランニングホームランになってしまう。

2人プレイをするときは、専用のジョイポートが出ているので、これの使用をおすすめしたい。3,800円である。

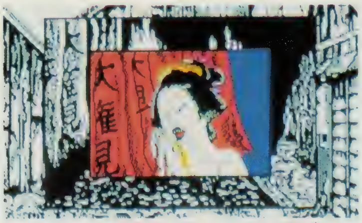
ポンセ松崎の これで決まりだ!

ねじ式

ツァイト
PC-9800シリーズ
Ⓡ9,800円

ポンセである。つげ義春の夢幻の世界を、あざやかにディスプレイ上に描き出した、『ねじ式』に、しばし時を忘れてみたい。これまで何度も紹介しているように、『ねじ式』はまったく新しいタイプのアドベンチャーゲーム。あくせくと早く結果を出そうとするよりも、ゲームの過程それ自体、幻想と現実の複雑に入り交じった作品世界を楽しんでほしいと思う。だから、ゲームの中に散在するダンジョンのマップも掲載しない。それほど複雑じゃないので、キミたちが各自、さまよい歩いてほしいのだ。今回はゲームの前半部分のみで、タイトル作品に登場する少年はまだ出てこない。しかし、もうすぐ、もうすぐ会えるだろう。

序章　主人公は老作家の"T"…



ゲンセンカンの風呂に行くと、おかみが、一心に念仏を唱えている。なぜだ……。

すでに気づいていると思うが、今回のポンセはマジメである。原作者・つげ義春の大きさの前にどうしても厳粛にならざるをえないのだ。はたしてつげ義春の世界が、うまくゲームになるものだろうか？　そんな不安は、この序章を旅してみて消し飛んでしまった。ムムム、これなら、つげ氏も納得してくれるのではないだろうか。

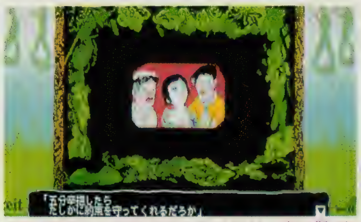
老作家〝T〞は、書きかけの自伝を持って某社におもむく。自己のあり方に疑問を感じていたTは、自伝の執筆が引き金となって、幻想の世界をさまようことになる。明治大学の裏手の坂を登ったとき、意識が遠のき、Tはもう1人の自分が歩きだすのを感じた。

第一章　懐かしい(?)少女のおもかげ…

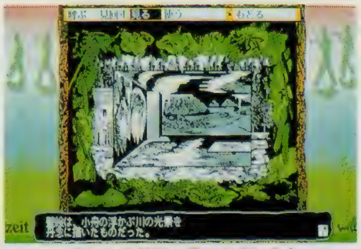
見知らぬ町にたたずむT。懐かしさに誘われて入った駄菓子屋で天狗の面を手に入れたTは〝ゲンセンカン〞という旅館のおかみの背中に、自分の日記の断片を発見しておどろく。画面は暗転し、タイトルが浮かび上がる。そう、物語はここから始まるのだ。

第一章。Tは朽ち果てた廃墟のビルに立っている自分を発見する。夢か現実か、まったくわからない。しかし、体にしみついたこの欠落感。失ってしまった〝何か〞を求めて、とりあえずは、このひなびた山村を歩いてみることにしよう。

居酒屋〝もっきり屋〞で、Tはコバヤシチヨジという少女に出会う。赤い靴がほしいというチヨジ。彼女はこの居

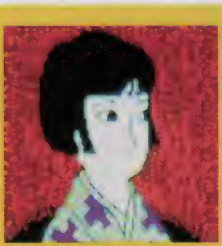


村の連中にイタズラされるチヨジ。赤い靴がほしくて、懸命にこらえるのだが……。

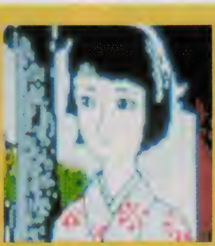


ビルの地下にある壁絵。見つめていると……。

3人の少女



コバヤシチヨジ



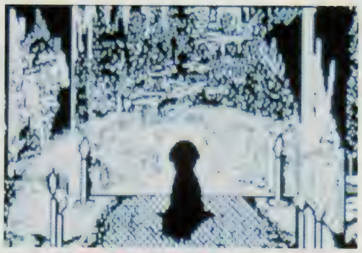
キクチサヨコ

沼の少女

酒屋のホステスであった。チヨジは樹海を抜けるためには、道先案内が必要なことを教えてくれる。

再びビルにやって来たT。ダンジョンになったビルの地下で、不思議な壁絵を発見する。急に意識を失ったTは、幻想の中で、3人の少女を見かける。そのなかの1人は、間違いなくチヨジだった。……気がつくとTは沼に倒れていた。そこにも、どこかで見たことがあるような少女。彼女もまた、Tに重大な

壁絵を見て気を失ったTは、夢幻の中で男と女を見つける。女は手首から上がない！


ビルの2階の部屋には人影が…… 少女の口を借りて、彼女の父がTにアドバイスをくれる

インスピレーションを与えてくれる。

ビルの壁絵に触発された幻想の中には、一組の男女の姿もあった。顔ははっきりとはわからなかったが、手を振る女の腕の先には手首から上がなかった！　失われた女の手首を見つければ何かがわかる。Tは、そう確信する。

……茶屋の少女。彼女の名はキクチサヨコ（名作『紅い花』のヒロインだ）。道先案内を頼んでみると、シンデンのマサジの名を教えてくれる。マサジは岩場にいるかもしれない。Tは、マサジに会う必要があると感じた。

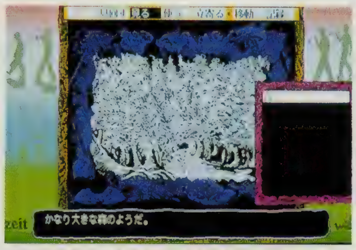
再びビルの中。沼の少女と話を交わしたあと2階に行くと、開かなかったはずのドアがなくなっている。中にいたのは口寄せの少女。〝お前は樹海の入り口で、手首に話しかけねばならぬ〞という少女の言葉。やはり……。Tは樹海へと急いだ。

シンデンのマサジ。彼の案内がないと、樹海の迷路は抜けることができない

第二章　〝過去〞と〝現実〞の間で…

内部…… 章と章の間にはさまる、Tのモノローグ部分だ。

本家の女主人。この村のことを、Tにいろいろと教えてくれる。



村のはずれにある森。中はダンジョンになっていて、出入りするたびに村の様相が変わる。

手首が握っていた紙片は、またしても日記の断片……。Tは幻想の中に沈んでいく。そして我に返ったTは、マサジとともに樹海に踏み込んでいった。

第二章。目の前に広がるのは、またしてもひなびた村だ。まずは、村を治めていた本家の女主人に話を聞こう。

札所めぐり!?　この村には、代々伝わる、起・承・転・結の札があるという。そうか、4枚の札を手に入れれば、失われた何かに、また一歩近づくことができるのだろう。もう1つ。この村の森は不思議な作用を及ぼすことも知った。森を出入りするたびに、現在と過去が入れ替わるのだ。

4枚の札がそろった。Tは現在と過去を何度も往復し、ようやく手に入れたのだ。札を持って森に踏み込むと、Tはまたしても意識を失ってしまう……。

混濁した意識の中で見たものは、雪深い山奥に住む男と交わした言葉の切れ端。べんさん、男の名は確か……。

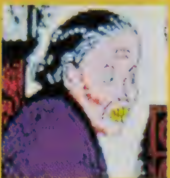
このように、Tの彷徨は続くのだ。

日記に記されていた雪深い宿。二章の最後に、このほんやら堂のべんさんに会うのだ

起・承・転・結の札

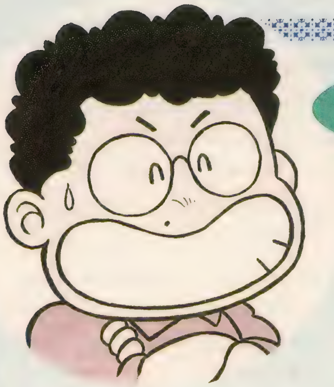
4枚の札を手に入れる。これが第二章のポイントである。札を手に入れるには、札所の番人の前で、念仏を唱えなければならない。念仏は、民家の男が教えてくれるだろう。ただし、現在の世界では〝もまげの〞、過去では〝まげもの〞と教えられる。どちらが正しいかは、キミが確かめてみてほしい。

起の番人


承の番人

転の番人

結の番人



バッキー小林のこだわりレポート

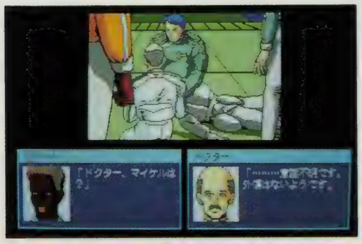
サイオブレード

T&Eソフト　PC-8801SRシリーズ, MSX2　8,800円

さて、好評発売中の『サイオブレード』であるが、先月号のソフトレーダー以来、読者の方からの熱い要望もあって、このたび、こだわりレポートを行うことになった。地上と宇宙の2つの舞台で繰り広げられる『サイオブレード』のおもしろさを存分に楽しんでもらうため、宇宙編と地上編の山場を一気に紹介しちゃおう。

宇宙編　謎の敵の正体は!?

12月号の『サイオブレード』完成直前レポートで紹介したとおり、宇宙編では、ドナン夫妻を救出するべく、主人公のキースを含む、救命艇「キャサ



マイケルは何者かに襲われたのだろうか

ワリー」の一行が「セプテミウス2」に乗り込んだ。

船体の損傷の原因を調べるため、マイケルが船外に出て調査を行っている最中、セプテミウス2の船内では、ドナン夫妻のコールドスリープの解除を進める一方、メインコンピュータ「ラクーン」の分析を行っている。ラクーンは、コンピュータ技師のソフィア・ノイマンの努力にもかかわらず、事故の原因については、口をつぐんだままである。資料室では、科学分類学者の

仲間の負傷に心を痛めるソフィア

マーク・クリフォードと、情報分析学者のフェミニン・ミシェルが資料の調査をしている。コックピットでは、宇宙省航宙士のロバート・グレンと、ボ

地上編　シュルツ博士を救い出せっ!

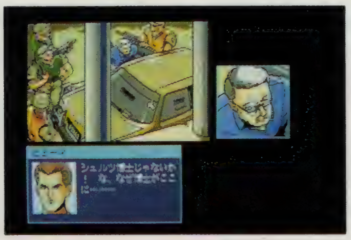
かたや地上では、連邦情報局工作員のヒューイ・マークフィールドが失踪した光電子工学博士のブルーノ・シュルツ氏の救出に向かう。ブルーノ・シュルツは、セプテミウス2のメインコンピュータであるラクーンの設計者でもある。その彼が突如行方をくらましてしまうのだが、監視衛星によって、東側の科学兵器の研究施設があるキューバ沖のサウスハチェット島にいることがわかる。おそらく東側に誘拐され

拷問でひどいめにあう。

たものとみて、救出に向かったのである。島には14カ月前から潜入していたルイス・ブルーデルという男がいる。

彼との共同作業でこの救出作戦は行われる。この2人、ジャングルの中で落ち合ったところで捕まってしまうのだ。もはやこれまでと思っていると、独房の中からなんとシュルツ博士が車へと乗り込む姿を見つける。鉄格子のある独房からの眺めは、あまりいいものではないが、車のナンバーくらいはしっかりとチェックしておこう。その夜、監視の兵隊のスキをついてまんまと独房を抜け出す。ルイスも救出すること

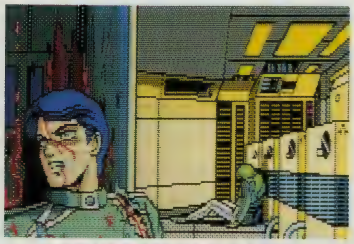
いきなり捕まってしまうが……。



独房からシュルツ博士を見つけた。

独房からの脱出に成功。出口を探せっ!

いいシーンである



と、いきなり悲鳴がして行ってみると……

ブ・ハスラムが事件の痕跡を捜している。

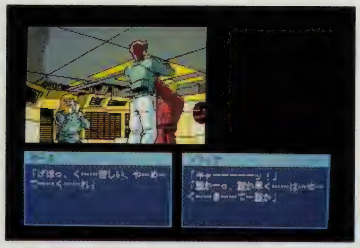
そのうち、ソフィア・ノイマンが、ラクーンの深層メモリーに、ある音楽を発見する。ところで、この『サイオブレード』には、パッケージの中に、おまけとして、メロディーモジュールが入っている。これは、全部で８曲の音楽が入っている電子オルゴールのようなもので、ボタンを押すと次の音楽が聴ける仕組みになっている。これが、ゲームを解くための鍵になるということだが、このラクーンの深層メモリーの音楽なんか、なんとなく最後にメロディーモジュールと関係してきそうである。コールドスリープの中のドナン夫妻ももうすぐ目覚めようとしている。そうこうしているうちに、キャサワリーのコンピュータから持ち主不明の光ディスクが見つかる。キースは、持ち主を探すのだが、乗組員たちのものではないようだ。キャサワリーの乗組員の一人、情報分析学者のフェミニン・ミシェルに分析を依頼することにする。そうこうしているうちに、船外に出ていたマイケルが戻ってくるのだが、その場で気を失ってしまう。ここで、場面はアニメーションによる自動進行に入る。

またしても何者かによる犯行か

コールドスリープ中のドナンだ！

かろうじて命はとりとめたものの、どうやら、何者かに襲われたような形跡がある。いったいこのセプテミウス２の中で、あるいは外で彼を襲うような第三者が存在するのだろうか。と、思う間もなく資料室で悲鳴が起こる。資料室は悲惨な様相を呈している。キースにも危険が迫る。

はたしてこの危機を君は乗り越えることができるか!?



キースが危ないっ！

銃でも歯が立たない　こいつは何者だ！

出口を見つけたぞっ！

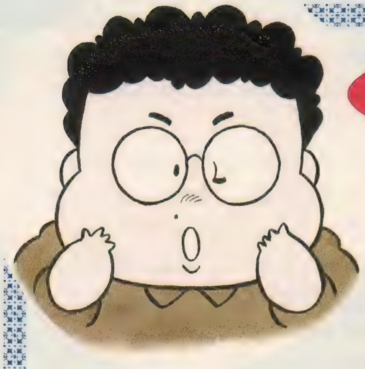
に成功するが、この独房のあるフロアの下には、兵士がたくさんいる。十分な装備もなしに彼らと一戦交えても、勝ち目がないのは明らかだ。このフロアの部屋をくまなく調べてなんとかほかの出口を探そう。脱出に成功した２人は、ジャングルに隠しておいた車を使って博士が乗っていた車が移動したと思われる研究所に向かう。途中、検問にあうのだが、うまく通過する方法がある。これに関しては、最初にルイスに会ったときに聞いた話の中にヒントがある。車の中でルイスから２つのものを受け取る。このうち正しいものを渡せば、簡単に通過できるのである。さて、検問を通過し、研究所に着いたところで、ルイスのペットのアレキサンダーが活躍してくれる。換気口から先に潜入してシュルツ博士のいるところで信号を送ってくれるのだ。完全武装した２人はこの信号を頼りに研究所に乗り込む。迷路のような研究所の中を進み、シュルツ博士のもとをめざせ！

今度はこちらの番だぜ

検問を抜けるには○○○が必要

研究所へなぐり込みだ！

敵をたおしながら進んでいくのだ



バッキー小林の面クリ指南！

VEIGUES ヴェイグス

PC-8801SR以降
(MA2/FE対応)
7,800円

12月号で『ヴェイグス』が11月25日発売と書いたけど、バランス調整やらいろいろあってちょっと発売が遅れたようだ。ようやく発売になった『ヴェイグス』の攻略法を12月号の続きから紹介しよう。

ミッション1 エリア3 比較的楽な面。弾をよける練習をしよう！

さて、今回は中級編ということで、ミッション1の残りの部分とミッション2の初めの部分の攻略法を紹介していこう。というわけで、まずはミッション1のエリア3。エリア1、2で基本的なヴェイグスの操作方法も身につけ、パワーアップもある程度できただろう。そこで、このエリア3では、エリア1、2の動きをもう少し複雑にしたものが出てくる。夕日を背景にした美しい砂漠のシーンがこのエリア3だ。

エイフィスは3機編隊で前後から攻めてくる。

3機編隊で攻撃してくるエイフィスの場合、つねに弾が飛んできているから、くるくると回転して、弾をよけながら

砂の中からファイヤーフライが飛び出す

オクトパスは斜めに飛んでくることもある

攻撃するしかない。パンチやビームで攻撃するとどうしても動きが止まってしまい、敵の弾を受けてしまうことになる。ここでは、バルカン砲で攻撃しながら、よけるほうに専念したほうがいいだろう。また、砂の中からいきなり飛び出してくるファイヤーフライの場合、レベルアップしたビームを撃ちっぱなしにしていれば、向こうのほうからビームの中に飛び込んでくるので簡単にやっつけられる。このエリアではとにかくよけながら攻撃するという、そのタイミングをつかむのが大切だ。前回説明したとおり、中型キャラがエリアの2と4で出てきて1、3では出てこない。そういう意味でもこのエリア3は比較的楽な面だ。リラックスしていこう。

ミッション1 エリア4 連続攻撃をうまくかわせ！

このエリア4は、ミッション1の中でいちばんむずかしいのではないかと思われる。

とにかく、1機ずつの攻撃から数機編隊の攻撃が主になってくるだけでもしんどい。

なかでも、フロッグの8機連続の攻撃にはまいってしまう。先頭にいる赤いやつはほとんど破壊不能だし、それ以外のやつもビームを1発当てただけじゃやっつけられない。この強さでしかも体当たりをしてくるのだからかなわない。この連続攻撃が4回も来る。初めのうちはこの攻撃のうちに何回もゲームオーバーになるだろう。

敵が近づくまでにたくさん倒して、体当たりをしてきたら素早く回転を繰り返すしかない。連続攻撃を回転しながらよけるという、複雑さとスピードを要する動きだ。

手強いフロッグ。よけるスピードが問題

最後の中型キャラ、ケストレルは、それほど怖くない。飛び道具はなく、

変な腕を伸ばしてくるだけだ。この腕に当たらなければほとんどダメージを受けない。へたにジャンプすると、ジャンプしている間に腕を伸ばしてきて、これをよけられずにダメージを受ける。敵が腕を伸ばすまでビーム攻撃をして、腕を伸ばしてきたらジャンプしてよける（腕を伸ばしている間は移動しない）という単純な作業の繰り返しで倒そう。

ナイトホークは変身する。こちらの動きを見ながら変身しているようでこわい

中型キャラのケストレル　攻撃といっても腕を伸ばすだけだからあまり迫力がない

ミッション1 エリア5　最後はパンチの威力がものをいう

ミッション１の最後を飾るエリア５は、森林を背景とした面だ。編隊攻撃もよりスピードアップしてきて、よけるのに忙しくなるが、パワーアップしたビーム（ビームは、エリアをクリアするたびに自動的にレベルアップしていく）のおかげで当たれば、ほぼ１発で倒すことかできる。

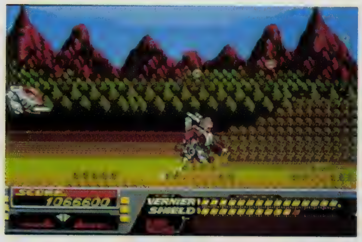
ヴェイグスのビームに当たらない高さで攻撃をしてくるホーネットの場合、ジャンプしながらうまくビームを発射しよう。

最後に出てくるデカキャラ、エコーボードは、とにかくしつこい。つねに船体の中央から弾を出し、バラバラとヴェイグスめがけて当ててくる。これをよけているだけでは絶対に相手を倒すことができない。ここは、思い切って、敵の弾をかいくぐりながらジャンプし、真横からビームをお見舞いしよう。この攻撃にはどうしてもジャンプ力が必要なのでバーニアのレベルを最低３ぐらいまで上げておこう。中央のビームは破壊すると、今度は船体が左右に分裂して体当たり攻撃をしてくる。こいつらもけっこう強いので油断してはいけない。

接近戦ならパンチの連続攻撃が断然威力がある。

こちらのシールドがすべてなくなる前に倒そう。

よけることよりも効果的な攻撃を心がけるようにしよう。



ホーネットにはジャンプしてビーム攻撃だ

名前もユーモラスなコリラ

エコーボードは手強いぞ

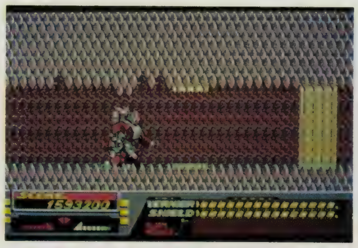
ミッション2 エリア1　なかなかバカにできないバリア

ミッション２では、敵の基地がある海底をめざして、地下の洞窟を進んでいくことになる。ここでは、敵が仕掛けた洞窟内の固定武器にも気をつけなければならない。後半になると天井から雨あられと降ってくるミサイル（のようなもの）もある。エリア１では、断片的にレーザーを降らすバリアに注意。それぞれ、レーザーを降らすタイミングが違うのでよくそれを見きわめて移動しよう。うまく回転しながら移動できれば、レーザーを浴びてもダメージを受けずにすむ。

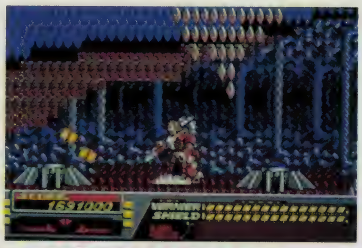
ネストは、触れただけで大量のダメージを食うことになる。手前にいるうちは攻撃してこないのだが、飛び越えると中から蝶のようなものが迫ってくる。飛び越えてはこの蝶をビームで倒し、また飛び越えるという動作の繰り返しになる。設置してある間隔が不規則なので、うまく開いているスペースを見つけて飛び越えることにしよう。

洞窟の中は、ヴェイグスの前でスクロールしている岩によって、敵キャラのみならず、ヴェイグスまでも見えにくくなることがある。

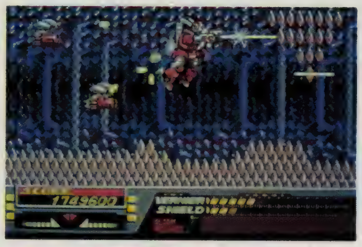
このエリアの最後に出てくるアンテロープは、ホーミングミサイルを大量に発射してくる。これから逃げることはできない。だから、このミイサルを発射する前にアンテロープを倒すことが最善の方法だろう。



バリアは、タイミングをうまくつかめ



ネストは飛び越えると蝶を出す



ホーミンクを発射してくるアンテロープ

ウーやんの これで決まり!

テクノソフト
PC-8801SRシリーズ、9800シリーズ, X1turbo 8,800円
MSX2 7,800円

新九玉伝

今度の「新九玉伝」は前作の和風と違って、洋風の味つけでプレイヤーを待ってるぞ!

12月号で新作として紹介したこの『新九玉伝』(しん・くぎょくでんと読んでね。まちがっても、くたまでんなんぞと読まないように)、前回は詳しく説明できなかったので、今月は、特集こだわりレポートとして、序盤から中盤への戦いを紹介するぞ。

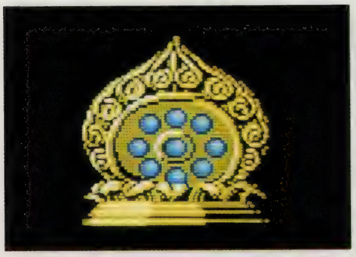
九つの玉を取り戻せ!

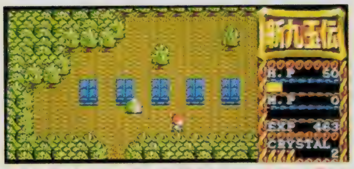
ゲームの内容は先月書いたとおり。数百年前に魔物を閉じ込めた封印が何者かによってこわされてしまったんだ。その封印を元に戻す方法はただ1つ。魔物を倒し、9つの玉を探し出さなければならない、ということ。

それでは『新九玉伝』の世界へ出発。

イチダスの町

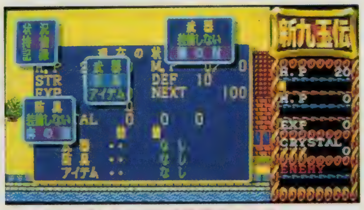
初めにゲームを立ち上げると、このイチダスの町の入り口にいる。町では情報を集めることが重要なんだ。そこ


これが数百年前に作られた封印。九つの玉がはめこまれていたが、これがこわされたのだ!



最初の難関　この石をどうにかすると、最初のボスキャラがいる洞窟への道が開かれるのだ

いらにいる人にぶつかってごらん。いろいろ情報を持っているだろう。そうすると、まず老婆が変なことを言ってたなんていううわさを耳にするはず。そう、まず最初にこの老婆に会うんだ。そうすると、いんろうをくれる。これは、城の王様に会うためのアイテムだ。いんろうが手に入ったら、城へ行き、王様の話を聞こう。王様の話によると、再び封印する九つの玉に関することを、ニラス町の双子の僧侶が知っているという。そこで、彼らを訪ねてみることにした。おっと、その前に、武器と防具を装備することをお忘れなく。王様が1000Gくれただろ?　このお金で町のショップへ行くんだ。この金額では、



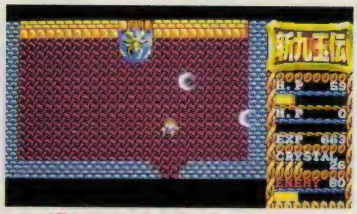
防具、武器などは必ず装備すること

銅の杖と麻の服しか買えないけど、最初はそれで十分だ。イチダスの町からニラスの町へ行く間は森が続いている。ここにはモンスターがたくさんいるけど、なるべく正面から戦うこと。最初のレベルアップまでは何回か死ぬかもしれないけれど、ガマンするしかない。死にそうになったら王様のところへ行くと回復するぞ。

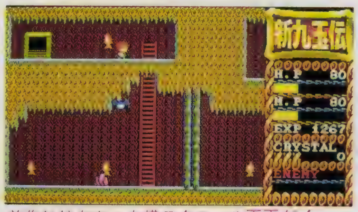
ニラスの町

ここに来るころには、ヒットポイントが50くらいにはなっているんじゃないかな。この町では、まず王様の言った僧侶を探すんだ。町の北東に彼らの家があるからそこを訪ねよう。だけど、

そこにはチンネーンという僧侶がいるだけ。彼には弟のソンネーンがいるんだけど、行方不明なんだ。ソンネーンを捜すのが第１の目的というわけだ。彼がどこにいるかって？　町の人に聞いたところだと、森に行ったということだ。森は町の南にある。この森の先には壁があって通れなくなっているけど、その壁にはしかけがあって、あることをすると、通れるようになる。その先には洞窟がある。この洞窟のいちばん奥にソンネーンはつかまっていた。その前には、ボスキャラがひかえている。このボスキャラを倒さなければ、彼を助けることができないんだぞ。ボスキャラを余裕で倒すには、HPは80くらいあったほうがいい。彼を助けると、チンネーンからカウン・ボールがもらえる。これは９つの玉の一つだけれど不思議な魔力も秘めているんだ。これを持っていると、毒に侵されないんだ。このニラスの町とサンタピアノの町の間には、毒草が生い茂ったドラーク沼というのがあるから、これを使わないと、次の目的地であるサンタピアノの町へ行けないから、そのつもりで。それともう１つ。森の中のどこかにパワーリングというアイテムが隠されているので、これも探しておくようにしよう。



これが最初のボスキャラだ！



前作にはなかった横スクロール画面だ！

サンタピアノの町

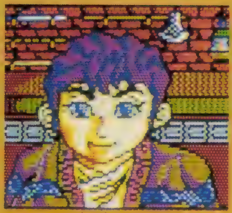
サンタピアノの町に来る手前に、宝箱が落ちているので、これは必ず手に入れておこう。さて、この町では、まず町長の娘を助けるのだ。娘がどこかに行ってしまったらしい。おっと、その前に武器や防具を強力なものに替えておくこと。戦闘で得たクリスタルは宿屋へ行くとお金に換えてくれるので、両替しておこう。この町にはショップがあるからそこで買おう。すると武器屋の主人からある情報も得られるんだ。

さて、町長の娘だけど、彼女は町の北東の洞窟の中にいる。彼女のいる部屋の前には重い扉があって、中に入れないんだ。だけど、ニラスの町の近くの森で見つけたアイテムを使うと中に入れるぞ。彼女を助けたら、町長の家へ行こう。２つ目の玉が手に入るぞ。でも、この町の中にはさらにもう１つの玉が手に入る場所があるんだ。そこは洞窟になっていて、画面の表示が横スクロールになるところだ。その奥には２匹目のボスキャラが控えている。このボスキャラはナメクジみたいな形をしていて、ピョンピョン飛びはねる。攻撃は目を中心にねらうこと。そうすれば必ずやっつけられるぞ。それからあとは君たちに任せたぞ。

そうそう、君達の探し出した封印の玉は、装備するとその魔力によって攻撃や防禦に役立つようになっているから、手に入れたら装備してみよう。

序・盤・戦・登・場・人・物・あ・れ・や・こ・れ・や！

〈病院〉看護婦のお姉サンはやさしそう。だけど、治療代は少し高いみたいだぞ。


〈武器屋〉武器屋の兄ちゃんは、あまり特徴はなさそうだ。

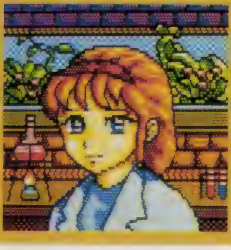
〈おばば〉おばばの話を聞くと、いんろうがもらえるのだ。このいんろうは勇者の印だぞ。

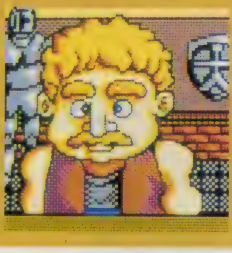
〈チンネーン ソンネーン〉双子の僧侶は、玉をくれるぞ。弟を必ず救い出すのが条件だ。

〈宿屋〉宿屋のおかみさんは、クリスタルを買ってくれる。これでお金には困らないね。

〈王様〉王様はえらい。１０００Gもくれる。王様にそむいたらバチが当たるぞ。

〈町長〉町長の娘を助けると、これまた玉をくれるのだ。ちょっとブキミな感じだね。


〈薬屋〉薬屋のお姉サマはとっても美人。悪絵璃遭水（アクエリアス？）などを売っている。


〈防具屋〉人のいい防具屋さん。サンタピアノではヒントもくれるんだ。

We are the

X68000 ワールド

Murder club DX
殺人倶楽部

リバーヒルソフト
定価7,800円

殺人事件発生。J.B.ハロルド刑事の敏腕が冴えわたる名作アドベンチャーゲームが、今ここによみがえる

J.B.ハロルドあてに1通の手紙が届いた。それはジャド・グレゴリーという老刑事のものだった。彼は長年J.B.と仕事をともにし、よき相棒として多くの事件を解決してきた。しかし今では体力も衰え、入院を余儀なくされていた。彼によれば、ビル・ロビンズという自動車会社社長殺人事件の捜査が難航していて、いっこうに進展していないという。どうやらその事件をJ.B.に解決してほしいとの手紙のようだった。

J.B.ハロルドは手紙を読み終え、新しいラッキー・ストライクをくゆらせながら、しばらくの間窓辺にたたずんで、そこから見える街の明かりをひとりでじっと見つめていた。いよいよ彼の出番らしい。

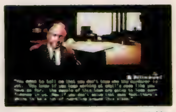
新機構、日本語と英語の2モード対応バイリンガルメッセージシステムだ

『J.B.ハロルドの事件簿』シリーズの第1作『Murder Club（殺人倶楽部）』が装いも新たにX68000に移植され『Murder Club DX』として発売された。ミステリー・アドベンチャーとして、非常に質が高く、多くのファンをつかんでいるこのシリーズは、現在第3作目まで出ているが、この『Murder Club』のみX68000版が未発売だった。

この『DX』の特徴はまず、プレイのすべてをマウスで操作することだ。これによって、よりスムーズなゲーム運びが可能になった。

次に、新機構の日本語・英語対応の2モード・バイリンガルシステムというものである。これは写真を見てもらえばよくわかると思うけれど、メッセージが日本語と英語、どちらでも表示が可能になった。これは、ゲームの最初にどちらかを選ぶというのではなく、ゲームの最中、好きなときに好きなほうを選べるように工夫されているので、ゲームをしながら英語を学べるようになっている。

バイリンガルはこのようになっている。これが日本語表示。



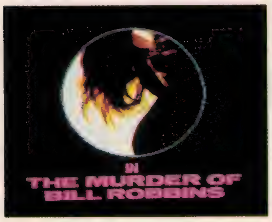
そして、こちらが英語表示だ。

それだけではない。グラフィック画面は、写真を取り込んだものを多く使用してとても美しく仕上がっている。また、BGMもとてもこのゲームにマッチした出来になっているのがうれしい。

ゲームのシステムを実際に見てみると、まず、地図をスクロールさせて、よりリアルなものにしている。マップ上のカーソルを行きたい場所に移動させて、そこをクリックすることによりその場所へ行くというシステムに改良された。

また、取り調べや捜査にあたったあとの捜査分析というコマンドが新たに加わった。これには「人間関係の分析」と「捜査状況の分析」の2つがある。「人間関係の分析」は、画面にあらかじめ表が出て、そこに今まで会った人の写真をはめ込んでいく、というものであり、「捜査状況の分析」では、証拠品、聞き込み、取り調べ、情報という4つの項目において、記録が可能になった。

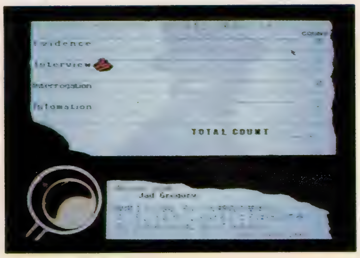
映画と見まがうばかりのオープニングと渋いグラフィックは、新たなJ.B.の魅力を十分に引き出しているといえるだろう。



映画のようなオープニングには感動

スクロールマップ。非常にキレイで見やすくなっている

捜査分析のメモ。ここに今までの行動が記録される



ニュー・プリントショップ PRO68K

X68000

シャープ　X68000　19,800円

だれにでも手軽に使えるホームユーティリティー!

音声ガイドとBGMまでついている!

IBM、Atari、Macなどに移植されて、全世界のパソコンユーザーに愛用されているという『プリントショップ』が、とうとうX68000に移植された。その名も、『ニュー・プリントショップ PRO68K』だ。

レターヘッドの画面。そういえば、もうバレンタインの時期なのだ

『プリントショップ』は、国産機種でも発売されているから知っている人も多いだろう。簡単に言ってしまえば、コンピュータ版「プリントゴッコ」といったところ。しかし、できることは印刷だけではない。グラフィックなどのレイアウトの表示や、文字の挿入なんてことも簡単操作でOKなのだ。

データ集からのカット。種類は豊富だ

拡大してもさすがにキレイなX68000!

さて、『ニュー・プリントショップ』のメニューはというと、グリーティングカード、ポストカード、サイン、レターヘッド、エンベロープ、バーナー、スクリーンマジック、グラフィックエディターの8種類だ。このなかでいちばんお目にかかるのは、ポストカードやエンベロープ、グラフィックエディターなどだろう。とくに、エンベロープはフロッピーディスクのものもあるので、自分専用のエンベロープを作ることができるぞ。これで、ディスクの整理も楽になるね。

ポストカードというオプションは、年賀状を書くときなど（もう過ぎちゃったけど）に威力を発揮する。裏面のレイアウト、デザインは当然として、あて先の文字（大きさ、縦書き、横書きなど）も指定すれば、いっしょに印刷してくれる。しかも、そのあて先はアドレスにセーブしておけるから、年賀状や暑中見舞いなどのように、大量にあて名を書かなければならないときに重宝するのだ。

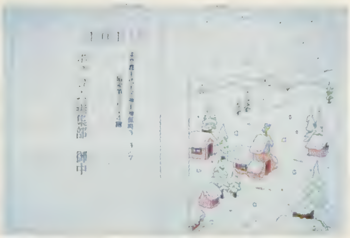
しかし、なんといっても『ニュー・プリントショップ』のいいところは、グラフィックデータが豊富に用意されていることだろう。グラフィックエディターも入っているけど、ほとんど使わなくてもいいくらい、いろんな種類がある。それに、データ集まで発売されているから、怠け者にはまったくうれしい環境なのだ。

ほかに、『ニュー・プリットショップ』はX68000版ということで、BGMと音声によるガイドがついている。こういったツールには、ふつうBGMなんてないものだけど、やっぱりあったほうがいいに決まってるよね。

曲は、メロディーラインがきれいで、長く聴いていても疲れないのがいい。

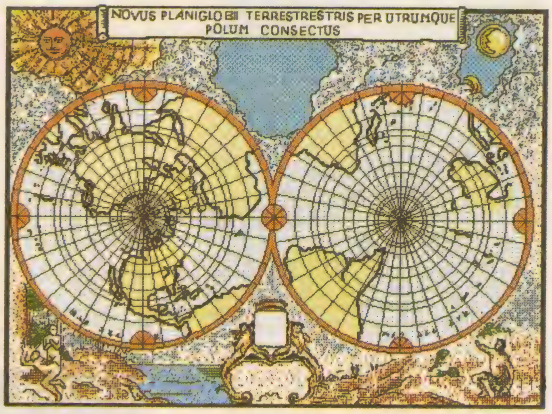
ガイドのほうは、英語、日本語、京都弁の3種類で、女性の声で話しかけてくる。別に操作性がよくなるわけではないけど、対話式のソフトって、なんとなく新鮮で気持ちいい。こういうサービスはいつでも大歓迎だ。

ちょっと気が早いけど、『ニュー・プリントショップ』を使って「暑中お見舞い」のレイアウトを、今から考えておいてはいかがかな？



ポストカードのレイアウトもこのとおり

プリントアウトもとってもキレイ。思わずカラープリンターを買いたくなるね。



めぞん一刻完結編
～さよなら、そして…～

マイクロキャビン
9,800円

移植版とはいっても、今度のめぞんはひと味もふた味も違うぞ

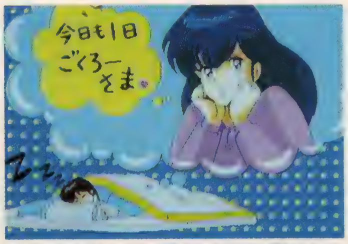
響子さんの声が聞ける

8月号では別冊まで作ってしまった『めぞん一刻完結編』だけど、ついにX68000版が発売されたのだ。98版から約半年、X68000のユーザーのみなさん、お待たせしました。

ゲームの内容は98版とほとんど同じだけど、小さなところでいくつか変更点もある。たとえば、宴会から抜け出すタイミングがちょっと変わったとか、あんまり飲みすぎると二日酔いになったりするなんてとこだ。そりゃ毎晩あんなに宴会ばかりしてりゃ二日酔いにだってなるよね。二日酔いになると気分が悪くてあんまり動きまわれなくなるんだけど、これにはちゃんと薬も用意されてるのだ。

グラフィックのほうもさらにみがきがかかっている。元になる原画は98版と同じだけど、98のデータを流用したりしないでX68000用にすべての絵をかき直したのだ。98版ではタテ200ラインしか使ってなかったんだけど、今度はその倍以上になるわけだから、曲線もじつになめらか。色数も増えて、ほとんどセル画の領域に近づくのだ。それに98版にはなかった新しい絵もいくつかあるぞ。

響子さんの笑顔に送られ、いざ保育園へ



1日の終わり、ここで響子さんの声が聞けるぞ

この絵は新作。女の子の見てる本は何かな？

だけどX68000版の最大の特徴っていったら、なんてたってもう、響子さんがしゃべる！　これに尽きるね。

声はもちろん音声合成なんかじゃなくて、テレビで響子さんを演じた島本須美さんのあの声が、そのまま聞こえてくる。サンプリング機能がついてるX68000ならではのウレシイ作りだね。

しゃべるとはいっても、さすがに全部のせりふを話してくれるなんてわけにはいかなくて、響子さんが話しかけてくれるのは7カ所になる。

どんなシーンでしゃべるかというと、まずオープニングのきわどいシーン、毎朝の「がんばってくださいね♡」、朝いつまでもぐずぐずしてるといわれる「もう、五代さん！」、それに終わり近くの「もうあなただけなの」、そしてエンディングといったところで、気分をメいっぱいもり上げてくれる。

BGMは当然ステレオだし、コマンド選択もマウスだけでできるから、めんどうな操作はいっさいなし。だからよけいなことにわずらわされずに、目と耳の両方でめぞんの世界に心ゆくまでひたれるのだ。

あと、グラフィックと声のデータが増えたせいで、98と同じHDのディスクなのに、なんと5枚組になってしまった。それだけスタッフの力が入ってるってことの証明だろう。これはもう、めぞんファンならずとも、X68000ユーザーなら迷わず「買い」だね。

ばあちゃんの前で、響子さんの手に指輪をはめる五代

ついに事実を知ってしまった八神　そりゃショックだよなぁ

MIDIボード&Music Studio PRO68K

X68000

シャープ
MIDIボード(CZ-6BM1)26,800円
『Music Studio PRO68K』25,000円

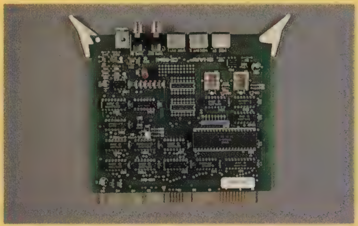
MIDIボードCZ-6BM1

先月号に引き続き、X68000用MIDIインターフェース。

今月は、もうちょっと詳しく紹介してみよう。

ところで、MIDIって何だ？という人もいると思うけど、これはMusic Instrument Digital Interfaceの略。シンセサイザーなどの電子楽器を相互に接続するための端子で、世界共通規格。これを使えば、何台もの電子楽器を組み合わせて高度な演奏ができるわけだ。

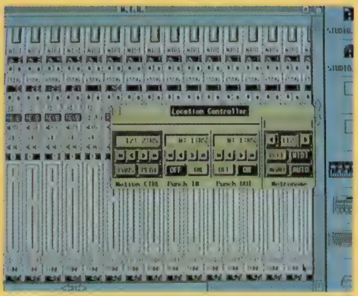
このMIDIインターフェースがパソコンについたらどうなるかというと、これは、外部にシンセサイザーをつなげて自動演奏させる、ということになる。つまりシーケンサーとしての利用だね。MIDIでは、16チャンネルのシンセサイザー（電子楽器）をコントロールできるから、パソコンを核に、一大サウンドシステムができるのだ。



Music Studio PRO68K

まあ、いくらインターフェースがあっても、音源がなければ、いつまでたっても音は鳴らないし、ソフトもなければ、コントロールできない。というわけで、次はソフトと音源の話。

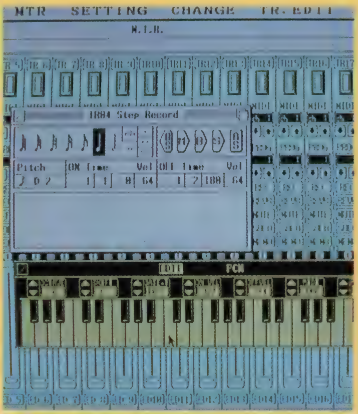
ソフトのほうは、先月号でもちらっと紹介した『Music Studio PRO68K』。シャープ純正のMIDIコントロールソフトだ。スタジオ感覚の24トラックのMIDI



マルチトラックレコーダー機能を装備。X68000が、多数のMIDI楽器をコントロールできる本格的シーケンサーになるわけだ。

レコーディングの方法は2通り。1つは、リアルタイムレコーディング。MIDI対応のキーボードを演奏して、そのまま記録する方法。キーボードプレイヤーなら、微妙なタッチも再現できるから、こちらのほうがいいだろう。この場合、一度に16チャンネルのマルチレコーディングも可能だ。

楽器はちょっとニガテ、という人ならステップレコーディング。トラックごとに音長と音階を入力するから、楽譜があればOK。もちろん、操作はマウスだ。トラック間のデータコピー、移動など編集機能も充実。そのほか

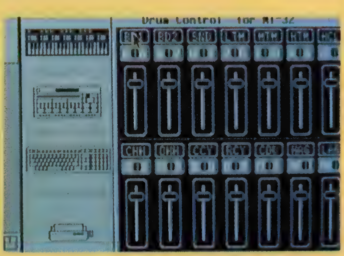


ステップレコーディング。マウスでOK。

『MUSIC PRO68K』のデータを持ってくることも可能。

音源のほうは、おすすめはローランドのMT-32。『Music Studio PRO68K』では、MT-32のドラムセクション専用ミキサーもついてるし、また音色データの指定も、MT-32のものを使っている。もちろん、別のMIDI音源も使えるが、その場合、音色データの名称が違ってくるから注意しよう。

なお、シャープの『MUSIC PRO68K』も、MIDI対応のものが発売される。発売時期は1月下旬。



MT-32専用のドラムセクション。

音源ならコレ！ MIDI用シンセサイザー

ローランドMT-32 69.000円

『Music Studio PRO68K』の推奨システムが、ローランドの音源モジュールMT-32だ。MIDI規格対応のキーボードやシーケンサーから送られてくるMIDI情報を受けて演奏を行うシンセサイザー。8パートの音源ブロック＋30種類のリズム音源を内蔵したリズムパートの計9パート構成。あらかじめセットされた128種類の音色を持っているほか、ユーザーの作成／修正した音色を64種類まで記憶させることができる本格的なシンセサイザーだ。

プロフェッサーMの 楽しい世界征服 プロジェクトPCエンジン

フォーッフォフォ！　みんな、ロムロムちゃんはもう買ったかな？（CD・ROM² ソフトは次回で大特集する予定じゃ。楽しみに待っておれよ！）わしは小川範子ちゃんのファンになってしもうた。世界征服したら、王女として範子ちゃんを迎えたいと思うぞよ。

だいろ回なんだったら――――！

NECTARIS

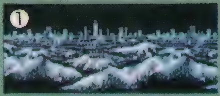
©1989 HUDSON SOFT

ネクタリス　89年1月発売予定　ハドソン　5.800円

本格SFシミュレーションゲーム登場！

SFを題材にしたシミュレーションの登場だ！スゴイ、アニメーションとストーリー設定にはドギモをぬかれるぞ！

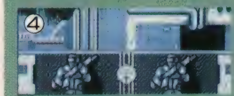
STORY



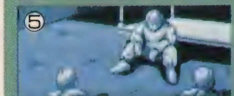
21世紀。人類は月を開発。採掘した資源を地球へ送っていた。

しかし、ガイチ帝国は月の資源の占有を、強く主張し始めた。

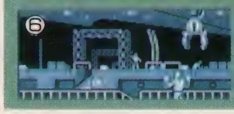
ガイチ帝国は月に軍隊を派遣。ほぼ全土を占領してしまった。



月の工場では、ガイチ帝国の兵器が次々と生産されていった。



抵抗した人々は捕らえられ、収容所へと送り込まれてしまった。



帝国は最終兵器M・O・Aを完成。発進準備を進めていた。

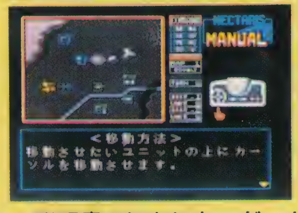
情報を入手した人々は収容所を脱出。ネクタリス破壊を計画した。

帝国との戦いの時が！　M・O・A発射を阻止することはできるか？

21世紀、人類は宇宙開発計画を進め、月にまで進出していた。しかし、月で採掘される鉱物資源を独占したがっているガイチ帝国は、軍隊を派遣し月全土を制圧してしまった。しかも、最終兵器モアの発進準備を進めている。帝国に抵抗し、捕らえられた人々は収容所を脱走。モア発進を阻止するため、モア発進ベース"ネクタリス"へと向かうのだった。

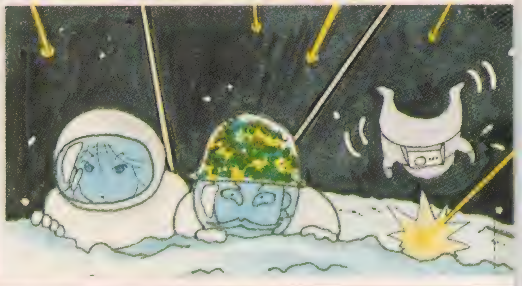
とっても親切マニュアルモード

まずこの画面で、説明を受けたい項目を選ぶ。とても便利。

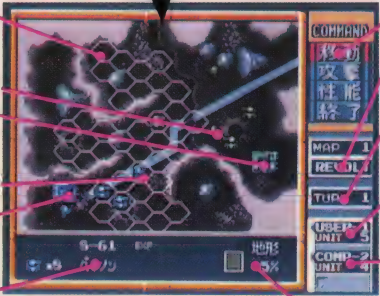


すると、説明文とともに、手順がアニメで効果的に表示される。

説明書のほかにも、ゲームの中にマニュアルモードがついている。見るだけでも楽しいぞ！



これが!オペレーション画面だっ!!



❶HEX
戦闘や移動できる範囲を示すマス目のようなもの。

❹USER2のユニット(緑)

❺USER2の収容所(緑)
ここを占領すれば敵に勝つことができるのだ。

❷USER1のユニット(青)

❸USER1の収容所(青)
ここを占領されると、負けてしまうぞ。

⓫カーソルのあるユニットとそのEXP(経験値)

❻コマンド

❼マップ名
ステージ名の表示。これがそのままパスワードになる。

❽ターン数
それぞれの行動が終わると1ターン終了になる。

❾USER1のユニット数
自分のユニット数が0になると負けてしまうのだ。

❿USER2のユニット数

⓬ユニットのいる地形とその防御率

ゲームは主にこのオペレーション画面で行う。ゲームの勝敗は、ユニット(兵器)をコマンドで動かし、移動や攻撃を繰り返しながら、敵の収容所を占領するか、敵のユニットを全滅させたほうが勝ちとなるのだ。

これがキミが指揮するユニット(兵器)だ!

ユニットは全部で23種類。戦車や戦闘攻撃機など種類は豊富だ。代表的な8種類を紹介しよう。

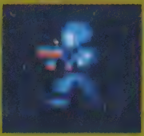
要塞戦車 ギガント
最強の陸上戦車。移動速度が遅いのが難点。

標準戦車 ハイソン
前線の主力。自走砲や攻撃機に弱い。

機動歩兵 ターヘック
重装パワードスーツを着用した歩兵。

自走砲 ナスホルン
間接攻撃の命中精度が高い。援護用部隊。

ミサイルバギー ラビット
対地ミサイルランチャー装備のバギー。



ムンクス パワードスーツを着た歩兵。占領には欠かせないユニットだぞ。

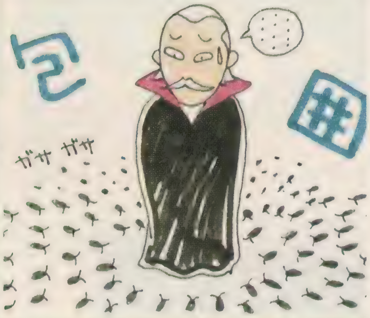
重戦車 グリズリー
移動速度が遅いので支援攻撃に適している。

戦闘機 ファルコ
最も速い移動速度を誇る。対空車両に注意。

ZOCとは何ぞや?

このゲームはZOC(1ユニットが影響をおよぼせる範囲)を採用している。主な効果は次の2種類だ。よ〜く研究してみよう。

1.包囲効果	敵を味方で取り囲むことによって、攻撃力がアップする。もちろん、外わくの6ヘックスを囲めばより高い効果が得られる。
2.支援効果	味方が近くにいると、攻撃力がアップする。戦略上で重要なポイントとなる。よ〜く、研究してみよう。単独で攻撃するのは不利。



激しい戦闘がキミを待つ!

このゲームのポイントは中立の工場の占領とZOC、地形効果の効果的な活用だ。また、敵を全滅させる場合と収容所を占領する場合、マップによってはスピードが変わってくる場合がある。よ〜く考えて選ぼう。

まずは攻撃目標を決定する。その場合、敵ユニットの近くにどんな種類の敵ユニットがいるか、注意しておこう。

敵ユニットに隣接。ZOCと地形効果を最大限に利用すること。できるだけ、一丸となって攻撃するのがセオリー。

みごとなアニメーションの戦闘画面だ。この場合、同じハイソンの戦いとなっている。ユニット数も同数。しかし、地形効果のぶんだけ防御力が少しアップしている。

敵をうまく撃破した。この瞬間から次のパターンの戦略はもう始まっているのだ。つねに先の戦局を読め!

占領せよ!

工場に歩兵が侵入すると、その工場は自軍の工場へと早変わりする。

カッコイイアニメーション画面。中のユニットは使い放題だぞ。

SON SON II

©1989 NEC AVENUE
LICENSED BY CAPCON

ソンソンII 89年1月27日発売　NECアベニュー　5,800円

ゲーセンやファミコンの名作が、パワーアップして帰ってきた。豊富なアイテムやデカキャラなど、キミをトリコにすることマチガイナシ！

登場キャラ

▲孫悟空　ゲームの主人公。主な武器は強力な如意棒だ。店でアイテムを買えば、魔法も使いこなすぞ。

▲八戒　ブタの妖怪。ステージのどこかに隠れている。ヒントやアイテムをくれる重要キャラクターだ。

▲沙悟浄　悟空の弟分のカッパだ。見つけにくい場所にいることが多い。アイテムの情報をくれる。

▲三蔵法師　悟空の師匠。ゲームスタートと同時に妖怪軍団にさらわれてしまう。はたしてどこに？

STORY

孫悟空、八戒、沙悟浄、三蔵法師の一行は、ありがたいお経をもらうため天竺へと向かっていた。その旅もまもなく終わろうかというころ、牛魔王率いる妖怪軍団にう。３人を救い出すため、悟空は妖怪軍団に戦いを挑んだ。はたして、悟空は三蔵法師たちを救い出すことができるだろうか？

段差に注意しながら、如意棒で攻撃するのだ！

ワーオ、まるで忍○くんみたいだね！　けっこう、こいつは体力があるんだ。こまめに攻撃せよ！

ここがSHOPだ。一度外に出ると、もう同じSHOPには入れないから注意！

こいつが最初のボス虎力大仙だ。その剣の破壊力には、すさまじいものがあるぞ。

M／前作の『ソンソン』は横スクロールのみだったのじゃが、今回は縦・横スクロールじゃ。おまけにRPG要素も組み込まれておるのだ。

R／RPG要素って、どうやってゲームに組み込まれてるんだ？

M／うむ、たとえば如意棒のアイテムを手に入れると、如意棒の攻撃力と伸びる距離が段階的にアップするようになっておるのじゃ。

R／マップもかなり入り組んでるみたいだなー。

M／なんの、扉のつながりさえ覚えておけばだいじょうぶじゃ。時間制限はないしの。

R／攻略法としては？

M／とにかく、ZENNYをためることじゃ。ZENNYをためて、アイテムを買い、パワーアップするのじゃ。

R／じゃあ、だいたいふつうのゲームとセオリーは同じね。

M／うむ、そこじゃ、そこなのじゃ。確かにゲームとしてはよくできておる。操作性やバランスも悪くはない。しかし、新しい要素が入っていないのも事実なのじゃ。まあ、安心して楽しめるゲームということかのう。

R／もっと如意棒に変化を持たせてもよかったかもな。グルグル、回転して攻撃するとかさ。

魔法が使えないときは、如意棒だけが頼りだ。しゃがんで攻撃するのも効果的だぞ。

パクパクフラワーはいきなり出現して襲いかかってくる。よく確認して進もう。

新作ゲーム発売カレンダー

1月14日	ビジランテ〈アイレム〉 6300円／Huカード
1月27日	SONSON II〈NECアベニュー〉 5400円／Huカード
1月	ネクタリス〈ハドソン〉 価格未定／Huカード
1月	ワンダーモモ〈ナムコ〉 未定／Huカード
1月	ウイニングショット〈データイースト〉 未定／Huカード
1月	コブラ〈ハドソン〉 5980円／CD-ROM
2月	ダンジョン　エクスプローラー〈ハドソン〉 5800円／Huカード
2月	はにい　いんざ　すかい〈フェイス〉 5200円／Huカード
2月	モトローダー〈NCS〉 価格未定／Huカード
2月	天外魔境〈ハドソン〉 6800円／CD-ROM
2月	2月　　ワードナの森〈NECアベニュー〉 価格未定／Huカード
3月	デジタルチャンプ〈ナグザッド〉 5500円（予価）Huカード／
3月	死霊戦線（仮題）〈ビクター音楽産業〉 価格未定／Huカード
3月	わいわい麻雀〈ビデオシステム〉 価格未定／Huカード
未定	凄ノ王伝説〈ハドソン〉 価格未定／Huカード
未定	パワーゴルフ〈ハドソン〉 価格未定／Huカード

プロフェッサーMの
PCエンジン目安箱

M／え〜い、読者たちよ。あれほどキツイ申しわたしをしているのに、まだはがきの枚数が少ないぞ。東京都の糸川洋一。おまえはエライ／　よくぞはがきを送ってくれた。紹介しよう。

●ROM子ちゃんはアンドロイドだそうですが、設計図をかいてみたので載せてください。（東京都・糸川洋一）

M／この文面とともに、ROM子の設計図がかいてあるのだが、これがとてもイヤラシイのだ／　健全なPOPCOM読者には、とても見せられん。まあ、それでもせっかく送ってくれたはがきだ。糸川には記念すべき掲載第1号として、CD・ROM²をプレゼントしよう／　次のプレゼントの品物を何にするかは、まだ未定じゃ。もう一度はがき募集のお知らせをする。

◎楽しい世界征服の方法

どうしたら、世界を征服し酒池肉林のハレムを作り出すことができるか。その方法じゃ。

◎こんなキャラクターがいたら？

実在しなくてもいいぞ。「こんなキャラクターが、ゲームの中で動いたらおもしろい」と思うキャラクターをカラーイラストで送ってほしい。

◎PCエンジンゲーム質問箱

ゲームに関しての質問じゃ。そろそろ定吉七番の質問が来てもいいころではないかな？

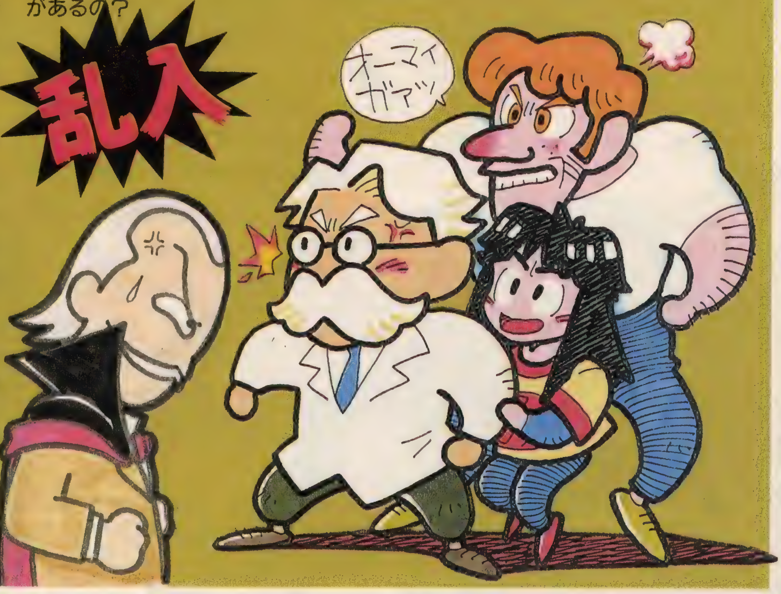
R／ところで教授。前号でDr.グッチーが憎いとか言ってたけど、どんな理由があるの？

M／ド、Dr.グッチーじゃと／　じ、じつはのう、その昔ワシとあいつは科学者としてのプライドをかけ……。

G／そこまでだM／　おまえの世界征服の野望はストップじゃ／　このワシとミポリンが、PCエンジン計画を打ちくだきにやって来たのじゃ〜〜〜ッ／　次号で決着をつけてやる／　トウッ／

M／き、貴様はDr.グッチー／

突然のDr.グッチーの乱入。掟やぶりのページ38度線進出。はたして、2人の過去には何があったのかぁ〜／



ビバ!!海外ソフト

テクマクマヤコン桜井の ソフトウェアライブラリー

フッ、フッ、フッ。アドレナリンがわいてくるぜ

Menace

機種／Atari ST, AMIGA
ソフトハウス／Psygnosis
値段／8,000円

見かけは、ほとんどR·Type。リバプールのサイノーシスらしく、不気味なキャラクターが秀逸。超高速ヨコスクロール・純アーケードゲームであるゾ。

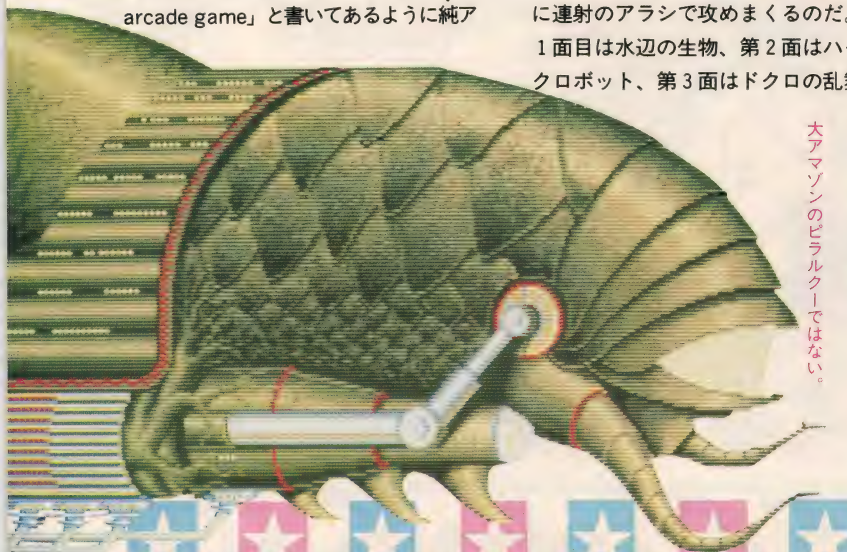
★★★

惑星ドラコニアを行く戦闘艇。

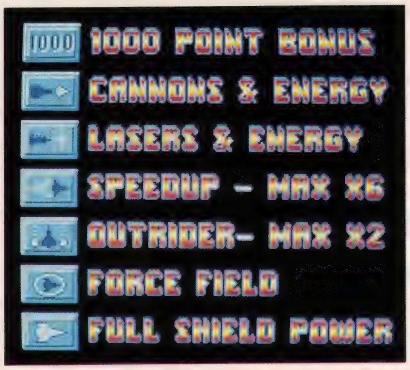
サイノーシスは、どういうシステムになっているのかわからないが、いつもほとんど同じ時期に2作リリースする習慣になっている。今回も『クロノクエスト』と『メナス』の2つのゲームをほとんど同時に発売した。『メナス』はパッケージには「This is a pure arcade game」と書いてあるように純アーケードゲームである。『クロノクエスト』は、サイノーシスにはめずらしくというよりは初めてのアドベンチャーゲーム。ちょっとデモを見たかぎりでは、古代遺跡のグラフィックが印象的で、なかなか雰囲気よさそう。

『メナス』は全部で6面まである超高速ヨコスクロール型シューティングゲーム。惑星ドラコニアの超自然を相手に連射のアラシで攻めまくるのだ。第1面目は水辺の生物、第2面はハイテクロボット、第3面はドクロの乱舞する死者の国、第4面ははんぎゃの住む森である。なお、はんぎゃについては「うる星やつら第27巻」を参照のこと。ひっこ抜くと「はんぎゃ」といって息絶えるイヤ味な草。第5面は石の国、第6面は火の国である。

ゲームのシステムはやさしい。ひと固まりの敵キャラを全滅させると、ボーナスポイントが1000と表示される。ここで安心してはいけない。さらに、1000マークを撃ちまくってボーナスアイテムに変えるのだ。5発ヒットさせるたびにキャノン砲、レーザー砲、スピードアップ、張り出し砲塔、一時的なシールド、フルシールドとアイテムが順に変わっていく。それゆえ、画面の右側で戦いを進めるほうが有利だと思う。アイテムを変えるのに距離があったほうが有利。だが、撃ちすぎてもいけない。カードめくりの要領である。たとえば、レーザー砲がほしいときに



大アマゾンのピラルクーではない。



ボーナスアイテム一覧表。

スピードアップアイテムをとってもあまり意味はない。レーザー砲を手にすると敵キャラを全滅させるのは簡単なので、とりあえず武器を集める。しかし、キャノン砲やレーザー砲は、初めは手に入れるだけで実際に撃てるのは2度目から。撃ちつくすとエネルギーがなくなるので、確実性がほしい。敵キャラに触れるとシールドが減らされ、シールドが切れるとそこでゲームオーバー。ライフは1つしかないので大切にしたい。

ちょっとズルをして連射ターボ

見かけは何の変哲もないMSX用のターボチャージャーだが、ちょっと配線を変えるとア〜ラ不思議。外国産機種にも接続できるのだ。ジョイスティックのポートは、俗に「アタリ仕様」といって、9ピンのコネクターを使うのがふつうである。そうでないジョイスティックがあったら、その会社を5寸釘で呪ってやることだ。それゆえ、ジョイスティックといえば実際に使えるかどうかは別として接続だけはできるようになっている。そこで、頭のいい人がいて、ハードウェア・マニュアルを見て、MSX用を外国産機種向けに合わせて改造したってわけさ。情報が公開されているっていいなあ。

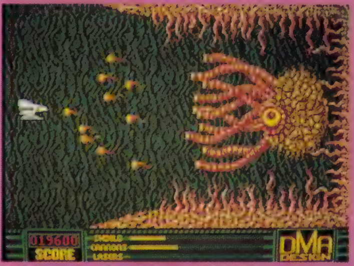
これがウワサの連射ターボだ。

〈第1面〉

広がってしまうと手に負えない。

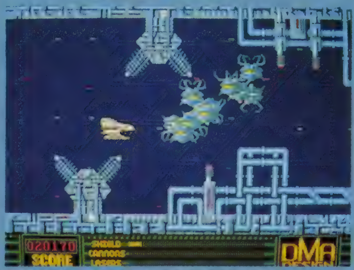
ひらり、ひらり、クラゲがひらり。

頭に集中打を浴びせて倒す。

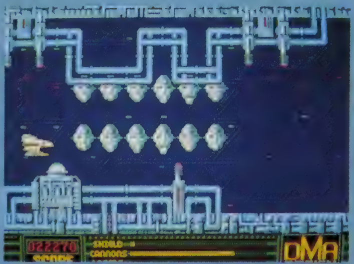


最終キャラ。目玉にヒットさせる。

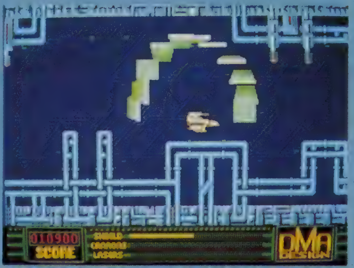
〈第2面〉



寄り集まってきたところを壊滅させる。



キャノン砲があれば快適。



射撃練習。確実にボーナスポイントをとること。

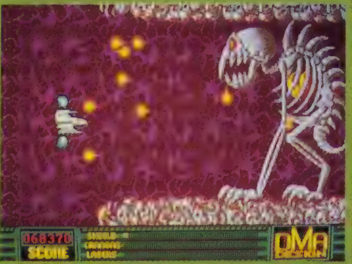
最終キャラに会う前に、シールドを強化したい。

〈第3面〉

ここは死者の国。

ドクロをふっ飛ばせ。

ドクロはすでに死んでいるけど不死身ではない。



火の玉は戻ってきて悪さをする。

お っとめまい。3D酔いをしてしまうよ
Starglider II

機種／Atari ST, AMIGA
ソフトハウス／RAINBIRD
値段／8,000円

エライことになりましたね。あの（といっても知らない人は知らない）『スターグライダー』がソリッドモデルに大変身して戻ってきたんだ。惑星間飛行もできる最高傑作だ。

★ ★ ★

3Dに強いレインバードの面目躍如である。先月紹介した『キャリアーコマンド』にもド肝を抜かれたが、またしても肝を抜かれてしまう。こんなことでは肝臓がいくらあってももたない。「キモとは心臓のことではないか」という声もあるがまあよいではないか。『スターグライダーII』は、隠れ面処理つき高速3Dシューティングゲームである。エレクトロニック・アーツの『インターセプター』よりもアクション性が強いが、3Dシミュレーションゲームとしては互角のでき。

『スターグライダーII』では「キャリアーコマンド」で作った3Dルーチンを流用しているのかと思ったが、どうもそうではないようだ。発売した会社は同じでも作った会社は別なんだし、よくよく見ると、立体の作り方もちがう。イギリスって実力のあるソフトハウスが多いんだな。

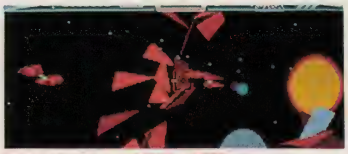
ゲームのモードとしては2つある。

1つは本来の3Dシューティングゲーム。戦闘艇イカルスをあやつっての地上攻撃、空対空防御、惑星間飛行などなど目が回る。上空を飛び交う飛行物体が地上に近づくにつれて影が見えてくるのはたいしたもの。正直なところ、イカルスを操縦しているとくらくらしてくる。3D酔いについては、スピードが速いとか、パソコンではGが感じられないとか、画面が狭いとかの理由のほかに何か原因がありそう。

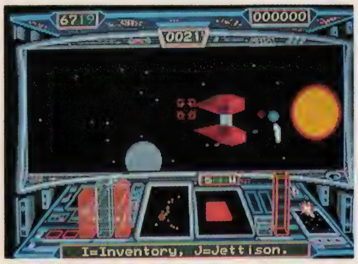
神経爆弾。これを集めて武器にする。

神経爆弾のウエポンマーク。

もう1つはペインティングモードといってキャラクターを紹介するモードである。ゲームの前にスペースバーを押すといろいろな項目を選択できる画面が現れて、ここでペインティングモードを選ぶとほとんど3Dツールの世界にドップリはまりこむ。ここでは『スターグライダーII』に登場する103のキャラクターをすべてゆっくり観察できる。キャラクターによっては、わかりにくい形になるときがあるので、いろいろな角度から見て形を覚えたい。そ

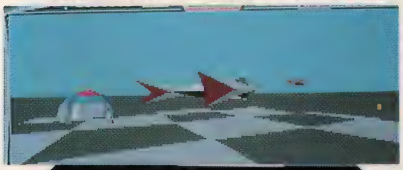


敵スペースシップ撃墜の瞬間。



惑星間飛行中のイカルス。右にいるのはスペース・パイレーツ。

飛行中のイカルスを外からモニターできる。

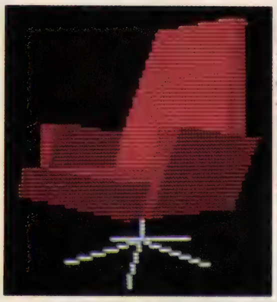


別の角度から見たイカルス。

地上スレスレに飛ぶイカルスのコックピット。

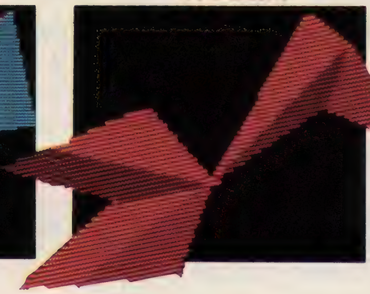
おもしろキャラクター満載

ウォーカー。本当に歩いている。

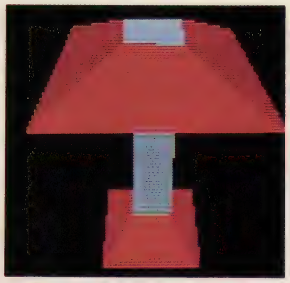

イカルスのパイロットチェア。

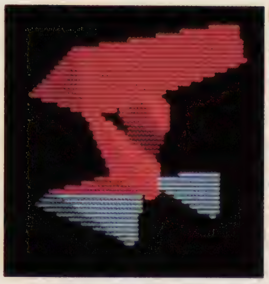
エグロンのバードファイター。

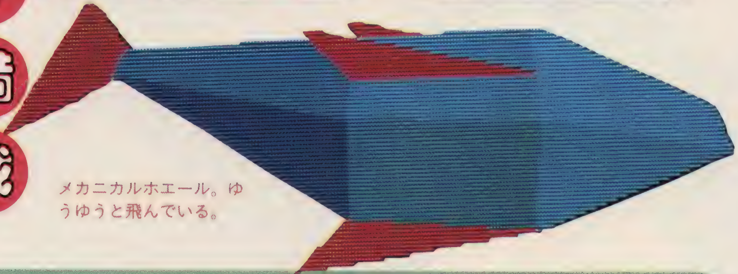
キャノン砲。面が重なっていると隠れ面処理がむずかしい。


シャクトリムシ。一寸刻み、五分試し。

カモメのようだけれども、スターグライター。


太陽エネルギー変換機。上のかさが開閉している。


踊るキャラは、ひょうきんなヤツ。


メカニカルホエール。ゆうゆうと飛んでいる。

うでないと、スピードが速いだけに、敵味方、要不要の区別を一瞬にして下せない。実戦で判断の迷いは死を意味する。

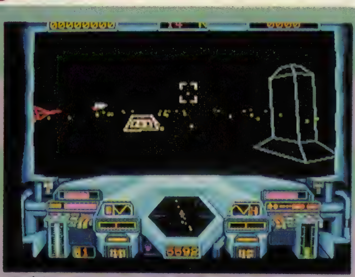
ペインティングモードでしさいに観察すると、キャノン砲のように、砲身と土台の２つの部分に分かれている立体だと、回転するにつれて見えないはずの面が見えたりしてときどき失敗しているのがわかる。かように、コンピュータにとって、見える見えないはむずかしいことなのだ。

キャラクターを回転させるには、X、Y、Z軸の回転軸についてそれぞれ回り方を指定してやる。ところが、指定する順番によっては、思うような結果が出ないこともある。このへんは実際にやってみないと見当がつかないと思うが、そのくい違いが刺激的だ。

「CGのおもしろさは、期待を裏切るところにある」とか、利根川（旧姓吉成真由美さんもいっていた。

初代のスターグライダーはワイヤーフレームだった

最初の『スターグライダー』は、ワイヤーフレームだった。線だけで立体を表す方法だ。写真でわかるように、静止画だとイマイチもの足りないように思うかもしれないが、実際には高速で動いているので、それなりににぎやか。実際のところ、ワイヤーフレームは、動いていないとなにがなんだかわからんのだ。初代の『スターグライダー』はシステムとしてはよくできていたので楽しめた。今回、ワイヤーフレームからソリッドモデルに変身するにあたって、洗練されていささか大人向けになった。シューティングゲームと見れば、前作のほうが単純なだけわかりやすいだろう。


ワイヤーフレームだと画面がサビシイ。

なお、アミーガとアタリST用の2つのプログラムが同じディスクに入っていて、ブートするときに区別をするようになっているのは過激。

Pineapple 6502 TM
SOFTWARES INC
パイナップルからのお知らせ
当店では通信販売もうけたまわっています。下記住所へ現金書留または振替でお願いします。送料は一律1000円ですが、2万円以上は無料になります。
振替先　住友銀行浅草支店　普通335779
有限会社パイナップル
住所　〒101　東京都千代田区神田駿河台
2-1-9アルベルコお茶の水
718　☎03-294-6502

ダ・ビンチ MSX2 CG講座 その2

タイルパターンの正しい遊び方

冬である。寒いし、真冬はなにかと、家に閉じこもりがちになる。でも、みんな冬ならではの時間の使い方を工夫しているだろうネ。ところで、冬はCGファンにとっては最も落ち着いて作画ができる季節といえるかもしれない。夜も長い。できたての『ダ・ビンチ』MSX2で遊ぶ、これもなかなか楽しい冬の遊びの一つではないだろうか。

ということで、CG講座の2回目の始まり。いくつかの新機能をひっさげて登場した、『ダ・ビンチ』MSX2、ドット数は粗いものの、その色数の多さにはやはり感心するものがある。そこで、ちょっと、コンピュータの色についてのお話をしよう。PC-88シリーズや、PC-98シリーズでは基本色は8色しか使っていないのに、やはり数百色のカラーを可能にしている。色と色を1ドットごとにきれいに配置し、ちょっと離れてみれば、その色が混ざったように見えることを利用しているのだ。これが、いわゆるパターン（タイル）と呼ばれるもので、ホントの色ではないのだが、この方法でもちゃんと、それらしい美しい色が作り出せるから不思議だ。

ところで、『ダ・ビンチ』MSX2では、色数がもともと多いのだからタイルパターンによる新しい色を作る必要はないはずだ。なぜこの機能がついているかというと、じつはなかなか楽しい使い方があるのだ。今回のテーマはそのタイルパターンにスポットを当ててみよう。

繰り返しの模様には パターンエディターを使おう

左の絵のレンガのところを見てほしい。これはパターンを利用してかいたものだ。

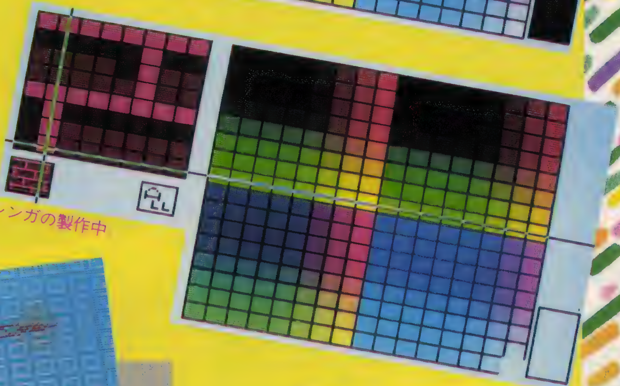
もし、これを線やペイントだけでかくとしたら、かなりしんどい作業になってしまうはず。このように、パターンは同じ形の繰り返し模様には威力抜群の機能なのだ。

使い方を見てみよう。メインアイコンから、絵の具のチューブが２本並んだアイコンをクリックすると64枚のパターンの入ったパレットが出てくる。今度はパターンパレットのパレットマークをクリックすると、パターンエディター画面に入る。８×８の領域に右側のパレットから色を拾い出して、自由に配置していくだけの簡単な操作だ。リアルタイムにできていくタイルを見ることができるから、レンガっぽく見えるように色を配置していくのはむずかしくはない。また、自分の思いどおりのものにできたかどうかは、画面に大きく塗りつぶしてみたほうがわかりやすい。

レンガと同じ考え方でビルの風景もタイルパターンで表現すると作業がラクだ。窓わく用のタイルを１枚作れば、これを何回も連続してコピーしたのと同じ効果が出せるのだから便利。このように繰り返しのパターンは、ほかにもいろいろと考えられるので、大いに利用できると思う。なお、自分で作ったタイルパレットは、何枚でもディスクにセーブしておくことができ、一度作っておけばいつでも使える。

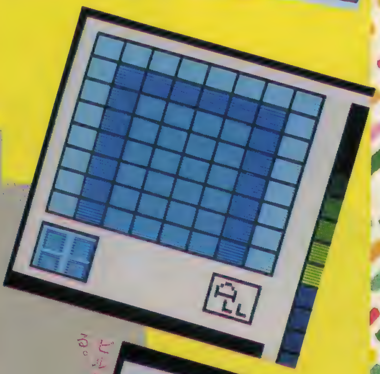
オリジナルパターンはディスクにセーブしておこう。

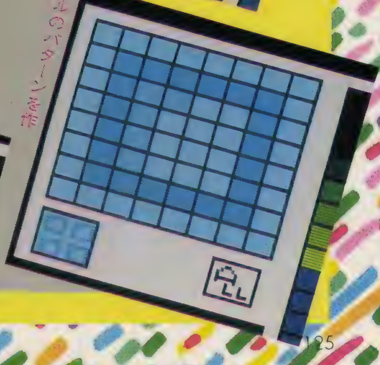
ALLをクリックすると１回の操作ですべて指定した色になる。

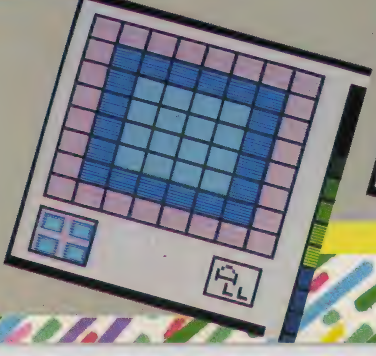


レンガの製作中

ビルの風景はパターンの得意技。







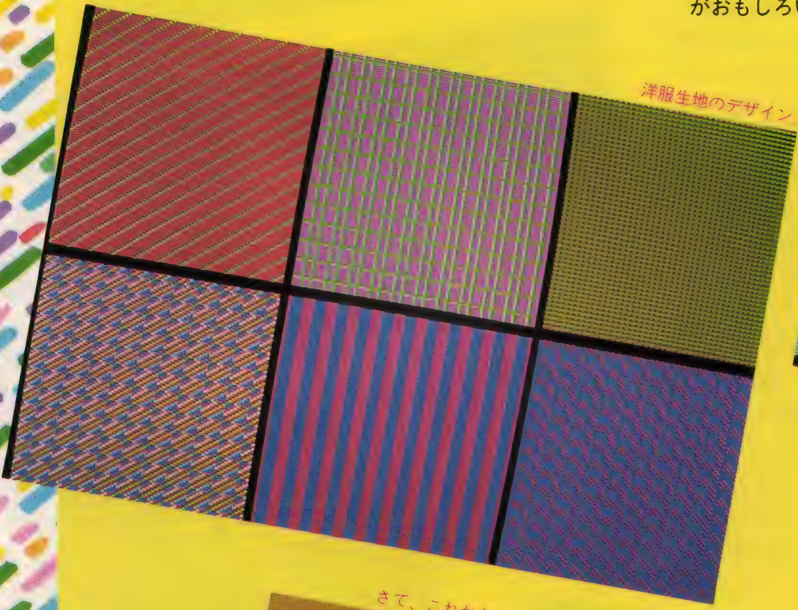
ビルのパターンを作る。

デザインにだって使えちゃう

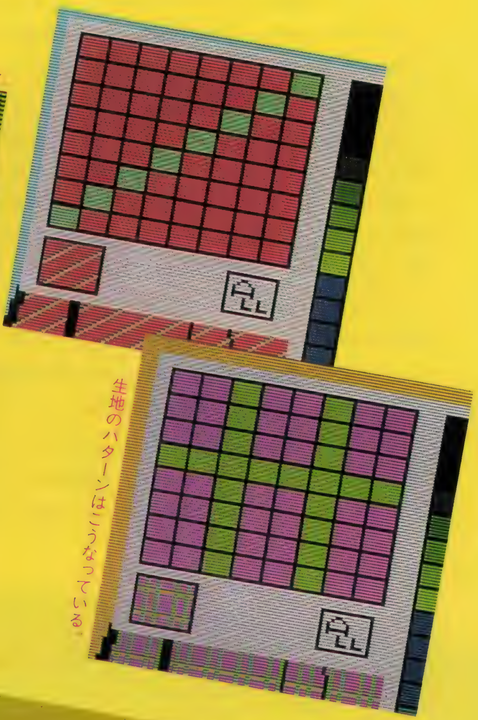
かなり適当（いいかげん）に作ってみたパターンでも画面に大きく出して、あらためて見ると、何かに使えそうだなって気にさせるものがけっこうある。なんとなく洋服の生地の感じを連想させるのだ。そこで今度は簡単な服飾デザインに挑戦してみようと思う。

まずは、白のシャツをリンカク線だけでかいておく。このシャツに気に入ったパターンをペイントしていくのだ。あっという間に塗れるから、生地の色や模様などの効果をすぐ確認することができる。自分の好みの柄の傾向もある程度わかったりしてなかなかおもしろい。

これをやっていて考えたことは、編み物のデザインにもけっこう応用できるのではということだ。実際、企業では、コンピュータを使った、生地のデザインや製作などは行われているはずだが、『ダ・ビンチ』MSX2のような気楽に使えるCGツールでも、工夫しだいでけっこう楽しく使えるのがおもしろいところだ。



洋服生地のデザイン



生地のパターンはこうなっている。

さて、これからシャツの柄のデザインをするのだ。

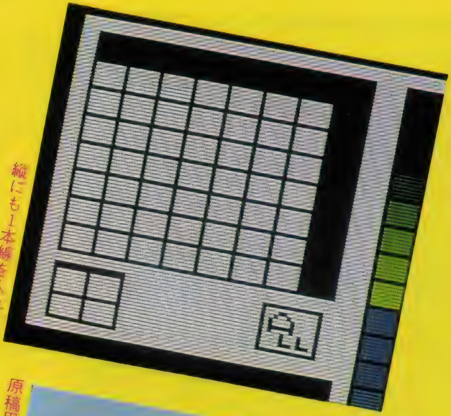
どれが好みかな？

等間隔の線やマス目作りには強い！

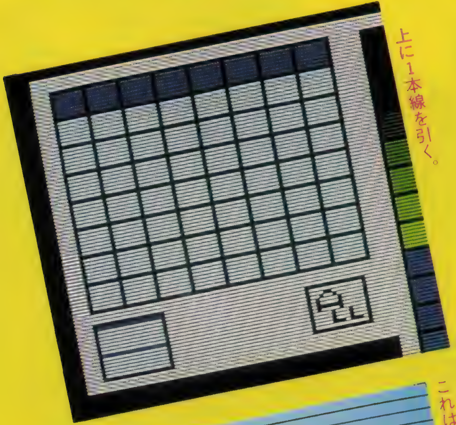
パターンエディターを使った遊びにノってきたところで、しめくくりとして、ちょっと、実用的なものにも手を出してみたい。パターンエディターで、上に線を1本引いただけのタイルを画面いっぱいに出してみると等間隔に線がきちんと引かれている。これは少し手を加えるだけで便箋にも使えそうだ。絵を適当に入れれば、楽しいオリジナルの便箋のでき上がりだ。アッという間にでき上がるところが楽しさを倍増させてくれる。便箋で使ったパターンに今度は、右端に1本線を付け加え、画面に出してみる。マス目が整然と並んでいるのが見える。これは、原稿用紙にもすぐなってしまうのだ。こんな調子でカレンダーやメモ帳なども作れるはず。

パターンの使い方のアイデアはこのほかにもたくさん考えられる。オリジナルの千代紙、包装紙など。それをちぎって貼り絵に使ってもおもしろいと思う。

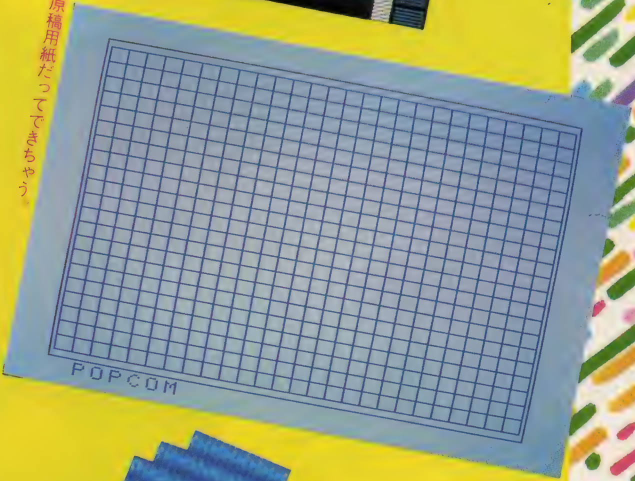
今回はパターンについてテーマをしぼってみたわけだけど、知恵とアイデアをふりしぼって、楽しいパターン遊びをしてほしいと思う。



縦にも1本線を入れて。

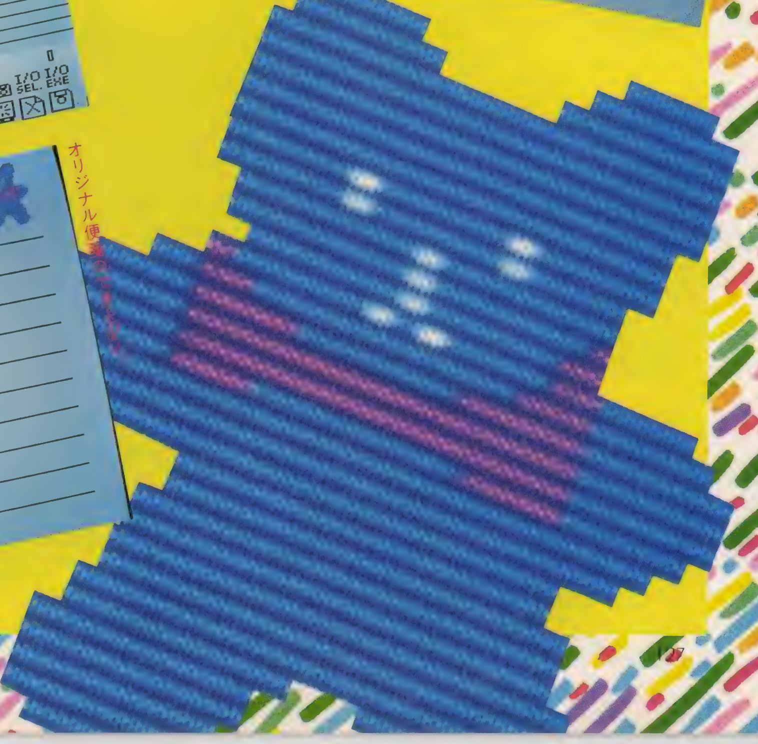


上に1本線を引く。



原稿用紙だってできちゃう。

これは何かに使いたい。



オリジナル便箋の

気楽に遊ぼう!

最新 電子

最近の電子楽器はホントにスゴイ。とくにここ一年の間に発売されたマシンは、吹くのアリ、たたくのアリで形もユニーク。しかもとっても使いやすくなっている。オタマジャクシ＝胃ケイレンのキミも、簡単にレッツ・ミュージックできる。まさに電子楽器のニューウエーブなのぢゃ。

そこで今月は、それらをまとめて紹介するだけじゃなくて、実際に使って、バンドの編成からレコーディングまでしてしまうとゆー、名づけて「メイキング・オブ・ポプコムバンド」。

では、こんなにイージーでもここまでできる、必殺ポプコムバンドの衝撃的デビューといってみよう!

楽器大特集

レッツ・ミュージックだぜいっ!

特集

Part1☞〈その1〉

ポプコムバンド結成!…しかしホンマやれんのかいな?

どーせ楽器を集めるのなら、バンド組んでレコードまで出しちまおうとゆーのがそもそもの始まりだったのだが、いざ始めてみると問題山積み雨アラレである。

バンドのメンバーをどうすっかからスタジオ探し、作曲の依頼、どんな機材が必要かetc. そもそもパソコン雑誌で楽器を紹介しようなんてーのがマチガイなのだと後悔してももう遅い。「簡単に使えんだろ、大丈夫できるできる」などとゆー編集部某氏の言葉を信じたオレがバカだった。

とりあえずメンバーは確保したものの、ほとんどが音楽はズブのシロート。小学校時代ピアノやってましたなんてのはまだマシなほうで、メンバーの約半分は楽譜もろくに読めないのだ。かく言う自分も学校時代は「オタマジャクシなんてどわいっキライだー!」と叫んでたクチ。これでホンマにできんのかいなーのジョイナーちゃんである。

しかし、ぞくぞくと編集部に届く楽器たちを見ているうちに、少し考えが変わってきた。ホント、使いやすいのである。これならオレでも鳴らせる!

それにもう1つの心配ダネ、作曲のほうも、クリスタルソフトの藤岡さんにダダこねてお願いした結果、なんとたったの3日で60年代ふうのポップな曲を仕上げてもらうことができた(藤岡さん、どうもありがとうございました)。

てなわけで、これならイケルかもしれないとかすかな自信を抱きつつ、当日スタジオ入りした私であった。

(ポプコムバンド・プロデューサーY談)

当日のレコーディングに使ったのはココ、千駄ヶ谷のメルヘン砦スタジオ。外から見るとマンションの一室にしか見えないが、中は音楽用機材がところせましと並べられている。メンバーの到着まではまだ時間があったので、スタジオ内をいろいろ見せてもらうことにした。

重々しいマルチトラックレコーダー、つまみが山ほどついたミキサーパネル、一つ一つ教えてもらううち、またも大丈夫なんだろうかという不安が頭をかすめる。しかし、ここへ一歩足をふみ入れたからには、もはやパソコン屋とゆー甘えは許されない。

オレはミュージシャンなんだと言いきかせつつ、メンバーの到着を待ちわびる私であった。

スタジオ入り2番手は、幻のサックスプレイヤーことミスターポンセ。かつて、ホントにサックスをやってただけあって、ポーズもナカナカ。「チャーリー・パーカーと呼んでくれい」とは本人の弁。

到着1番手は、ポプコム・バイト軍団の一人T君。メンバー中最年少だが、ショルキー片手にスタジオ入りする姿は、もはやすっかりミュージシャン。このノリはスゴイ。

今回のポプコムバンドでほとんど唯一のバンド経験者、ライターのS君。ドラマー、キーボード、ボーカルと何でもこなすオールラウンドプレイヤーなのだ。ね、いかにもって感じでしょ。彼がいなかったらこの企画もどーなってたコトやら。ホッ。

ドアを開けた瞬間から、ミュージシャンになりきってしまった編集部S。さすらいのサックスプレイヤーじゃ。実際そー見えてくんだから、不思議だよなー。

「闘魂のドラマーYとはオレのことでー」。しかしどう見てもヤッちゃんにしか見えんよな、コレは。

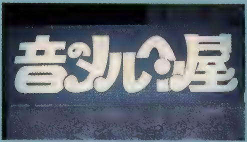
バーのマスターか、はたまたホテルのボーイか。見よ！この60年代ルックを。「オレってこーゆーのハマリすぎるからやなんだよなー」と言いつつ、ニッコリポーズしてしまう彼であった。

なんと裸のキーボードかかえてスタジオ入り。これ持って電車に乗って来たんだろうか。しかし、ここで笑ってはいけない。これこそプロのミュージシャン魂、ミスターキーボードことブルックリンとは彼のことだ。この道で彼の名を知らぬ者はいない。

遅れ到着組の一人が、ボーカルorスキャット担当の彼女。「大型新人歌手ってのは、遅れてくるものなのよ」もう何も言うことありまへン。

当日いろいろとお世話になった、スタジオスタッフの渡部さん。ミキサー担当。手とり足とりサポートしてもらって、ホント助かりました。

ここまで来たら
やるっきゃねーぜ！
気合いだ、気合い！



録音はココ！
音のメルヘン屋
メルヘン砦スタジオ

スタジオは、JR千駄ヶ谷駅から歩いて5分ほどの閑静な一角にあった。レコーディングまでのひととき、応対に出てもらったスタジオスタッフの三木さんにお話をうかがうと、最近はプロだけでなく、我々のようなアマチュアのレコーディングも多いとのこと。卒業やクラブ活動の記念に、レコード作るのがはやりなのだそうな。卒業記念というとアルバムしか思いつかない私としては、時代の差を感じて少々ショックであった。気になる費用のほうも、シングルレコードなら50枚くらいで10万円以下、CD200枚でも30万円以下でできちゃうというから、オドロキである。

スタジオのマシンルーム。ここからスタジオ内にキューを出すところだ。奥にデンとあるのが16チャンネルのミキサーである。

な、なんと、あの早見優もココを使ったのだ！

マルチトラックレコーダー。16トラックまでのレコーディングが可能。

音のメルヘン屋　メルヘン砦スタジオ
東京都渋谷区千駄ケ谷5-1-3☎03(352)7416(代)

特集

Part1 〈その2〉

練習にはげむメンバーたち でもなんとかサマになってきたゾ

さーて、そうこうしているうちに、スタジオ入りして早くも1時間が経過。初めはおちゃらけていたメンバーたちも、だんだん練習に熱が入ってくる。

見よ、この真剣な表情を！

ではここで各メンバーの練習風景と一緒に、使っている楽器を紹介していくことにしよう。

ううっ、しぶすぎるっ！ ナベサダなんてメじゃねーぜ。

ウルセー、これでいいんだヨ。

ん、そのコード。ちょっとズレてんじゃない？

カシオ デジタルホーンDH-800
(価格 44,000円)

ヒットしたDH-100にROMパック機能をつけたもの。DH-100同様、息を吹き込むだけで簡単に演奏できる。

また使用するROMパックは、従来の電子キーボード用に発売されたものと共通なので、さまざまなジャンルの300曲以上のライブラリーから、好みの曲の自動演奏や伴奏が行える。

これが、本体ウラのROMパックのフタを開けたところ。別売で約30シリーズ全300曲以上が用意されている。

ヤマハ ポータサウンドPSS-8 「十八番」
(価格 26,800円)

だれでも楽しめるお手軽楽器といえばまず思い浮かぶのがコレ。機能はシンプルだが、そのぶん使いやすいと言えるだろう。8種類の音色と、同じく8種類のリズム演奏機能を内蔵している。

ヤマハ ショルキーII SHS-200
(価格 33,800円)

今回おすすめマシンのなかの一つ。去年、アメリカでファミコンと並んで大ヒットした肩かけキーボード・ショルキーのニュータイプである。スタイリッシュで軽いボディーだが、内蔵機能は、ステレオサウンドに49種類のボイス&スタイルなどとっても強力。よくまーこれほどのモノが、こんなに安くできたモンだとオドロイてしまった。MIDI出力も装備しているので、デジタルサウンド&ルックスに凝りたい人はぜひ一度お試しあれ。

MIDIってナンダ？

最近の電子楽器やパソコンには、よくMIDI端子なるものがついてるけど、このMIDIってのはいったい何なのだろうか。じつはこのMIDIによって、デジタルサウンドの世界に大革命が起こったのだ。

MIDIってのは、ミュージック・インストルメント・デジタル・インターフェースの英語の頭文字をとった略。

パソコンやってる人ならもう見当がつくと思うけど、デジタル楽器間のインターフェースを決めた世界的な統一規格なのだ。

これによって、それまで単体でしか鳴らせなかった電子楽器をつなげて、ほかの楽器の音色で音を出したり、コンピュータで複数の電子楽器を同時にコントロールしたりすることができるようになった。

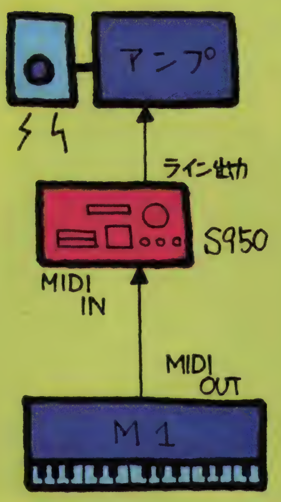
たとえば、図のようにつないでM1のキーボードを押すと、S950に内蔵された音源でアンプを鳴らせるわけ。もちろん、M1のかわりにデジタルホーンをつなげば、S950の音源を吹いて鳴らすことだってできるし、S950の代わりにEOSの内蔵音源を使うこともできる。

つなぐケーブルもバッチリ決められてるから、メーカーによってコネクターがまちまちなんてこともない。

MIDIケーブル中を流れるデータはもちろんデジタル、細かいレベルまで標準化が進んでいる。ムズカシイ話はここではしないけど、大きく分けて2種類。チャンネル・メッセージとシステム・メッセージと呼ばれている。

チャンネル・メッセージは各楽器の演奏情報、たとえばどのキーがどの強さでどれくらい押されたかといった情報を含んでいる。システム・メッセージでは、MIDIでつなげられた楽器全体のタイミングを合わせたり、曲の情報をやりとりしている。

最近のCMの音楽なんかは、ほとんどパソコンと電子楽器をMIDIでつないで作ってるって一の、知ってた？



フムフム、ここに休符が入ってっから。ウーンやっぱりリズムは8ビートだね。だいぶキョクのカンジがわかってきたよ。

サヨナラは別れのコトバじゃなくーてー……。どう？私ってうまいでしょ。

ヤマハ EOS B200
（価格　148,000円）

これまたおすすめマシンの一つ。ちっと値段がはるけど、美しいデザインと高性能を兼ね備えたニューウエーブのシンセキーボードだ。このクラスのマシンにはめずらしく、本体に4個のスピーカーを内蔵。プリセットされた音色の美しさは、本特集でもピカイチであった。

キーボードの下にはスロットがついており、メモリーカードを装着すれば内蔵された100種類の音色を含め、合計300種類の音色が楽しめる。

ヤマハ ドラムバンクDD-10
（価格　29,800円）

ショルキーとともに、去年海外で大ヒットしたのがコレ。肩かけ、フットペダルつきで、いつでもどこでもドラマーしちゃえるのである。100パターンのリズムとステレオスピーカー内蔵。

コルグ M1　（価格　246,000円）

去年4月に発売され、プロのミュージシャンの間でまたたく間に広がった次世代高性能シンセサイザー。サザンオールスターズの原由子やVOW　WOWの厚見玲依もコンサートなどでよく使っている。すっきりまとめられたデザインの中に、144種類ものサンプリングデータを内蔵しているのだ。

よーし、だいぶうまくなってきた。何とかやれそーだ。サビのところだけネ。

ズンチャッ ズンチャッ!

キーボードも悪かぁないが、たまにゃードラムもいいもんだぜ。オイ、そこのおまえ、笑ってんじゃねーぞ。ポプコムの一条まさとたぁオレのことでぃ。

カシオ 電子キーボードMT-640
（価格 49,800円）

この価格でこの音色と、スタッフ一同ぶっとんだのがコレ。サンプリング方式のCD音源を搭載しており、プリセットされた音色は20種類。また、重低音を強化したダイナミックベースシステムとステレオ＋低音増強用の3つのスピーカーを内蔵しており、明らかに従来の低価格キーボードとは一線を画する音質を実現している。

さらにキーボード右上には10個のパーカッションパッドを装備。いじってるだけで楽しくなるマシンになっている。

カシオ デジタルホーンDH-100
（価格 33,000円）

去年4月に発売されて、バカ受けしたのがコレ。ナベサダのコマーシャルを覚えてる人も多いだろう。

本体にスピーカーを内蔵しており、吹く息の強弱により6種類のプリセット音で音の強さや音質までコントロールできる。

銀座のバーで流しやってるの、オレじゃないかんね。まちがえて声かけないでよ。ボクすぐノっちゃうから。

ソニー ドラムパッドDRP-1
（価格 4,500円）

ラジカセなどのマイクジャックにさし込むだけで使える、お手軽リズムマシン。手のひらサイズで、7つのドラム音と8つのリズムを内蔵している。

カシオ デジタルギターDG-1
（価格 39,800円）

カシオのデジタルギターシリーズの普及モデル。本体に12種類の音色と同じく12種類のリズム、スピーカーを内蔵。弦のネックとフレックのところにセンサーがついており、従来のギターと同じ感覚で演奏ができる。これさえあれば、一人バンドも夢じゃない!?

ローランド
デジタルキーボードS-50
（価格　320,000円）

昭和61年９月発売ながら、今でもプロミュージシャンの間で使われ続けているマシン。パソコン用RGBディスプレイを接続可能であり、フロッピーディスクタイプの豊富なサウンドライブラリーが用意されている。

アカイ
MIDI　デジタルサンプラーS-950
（価格　265,000円）

サンプラーってのは、マイクなどをつないで音を入力し、それを音源として使うためのマシン。収録されたサンプル音は、波形をいじくっていろいろ編集までできてしまう。ナルホド、プロはこうやって自分の音を作っていくわけだ。

収録した音色などのデータは、フロントパネル上の3.5インチフロッピードライブで、ディスクにセーブすることができる。値段的にもお手軽とは言えないが、本格的にサウンドしたい人には必要になってくるマシンの一つだ。

コレって、ナカナカ面白いんじゃないかなと。どう、やっぱそう見える？　ポプコムやめてギタリストになろっかナー。

ピピッ

JI　SEDサウンドライブラリー
（価格　ディスク5枚セット＋ケースで12,000円）

ローランドS-50、アカイS-950用3.5インチフロッピータイプの音色ディスク。銃の発射音、ジェット機音から水洗トイレの水を流す音まで合計40パターン以上のリアルな効果音がデータ化されている。

3.5インチ用フロッピーケース。10枚のフロッピーを収納できる。ディスクと別売りも可能。価格2500円

次はいよいよレコーディングだ！

ニュートレンド　ヤマハミュージックコンピュータ「C1」「C1/20」

キーボードと液晶ディスプレイを一体化したラップトップ型ミュージックコンピュータ。基本的には80286CPU（10／８MHzクロック）搭載、MS-DOS3.3仕様の汎用パソコンをベースにしている。

そこらのラップトップパソコンとちがうところは、MIDIポートを８ポート内蔵しており、128個のデジタル楽器を同時に制御できるという点。またレコーダーなどとのインターフェースも装備しており、要するにあらかじめ音楽用インターフェースを備えたパソコンってわけ。裏面にズラッと並んだMIDIのコネクターは、ナカナカの迫力モノだ。

ソフトは標準で、MS-DOS3.3のほかに３種類の強力な音楽用ソフトが付属している。

価格は、２フロッピードライブ仕様のC１が34万8000円、ハードディスク内蔵型のC１／20が49万8000円で、ともにS63年12月10日からの発売。

特集 Part1 ☞〈その3〉そしてレコーディング

キメルぜっ！

　そしていよいよのレコーディング。スタジオ入りしてすでに2時間半が過ぎている。

　しかしこのメンツでよくここまでたどり着いたもんだ。我ながらおどろいてしまう。これも日ごろの行いがいいせいにちがいないウンウンなどと自己陶酔したのもつかの間、いやま一本番トチリのなんと多いことよ。このメンツでこのまま終わると思ったオレが甘かった。早くおうちへ帰りたいよーエンエン。こうしてミュージシャンたちの夜はふけてゆくのであった。

　さて、こっから先は後日談。当日レコーディングしたテープは、そのままスタジオで編集、カセットにまで落としたあと、西武百貨店のレコードショップに持って行った。ここではシングル盤50枚を5万8700円でプレスしてくれる。仕上がりは1カ月後。このサービスは、全国有名レコード店や西友のレコードショップなどでも取り扱っているそうなので、興味のある人は問い合わせてみてくれ。

　とゆーわけで、衝撃的なデビューとなったポプコムバンドは、数十枚のレコードと数々の伝説を残しつつ、音楽史のかなたへ去って行ったのであった。

オシマイ

レコードプレゼント!!

　さて今回プレスした幻のポプコムバンド・レコードを先着10名様にプレゼント。曲名は、
「Telephone60's」

　作曲は、ゲームサウンドでも有名なクリスタルソフトの藤岡さん。誌面でお聞かせできないのが残念だが、アップテンポのノリのいい曲だ。

　はがきのあて先は、

　〒101　東京都千代田区神田神保町3-3-7　昭和第2ビル　㈱新企画社
　ポプコム編集部ポプコムバンド係
　まで。

　発送をもって発表とすっから、当たらなかったらゴメンなさい。

ゲーム音楽をアートする!

電子楽器の中身だって、いってみりゃーパソコンのようなもの。専門の機械じゃないけれど、最近のパソコンだって、けっこうレベルの高い音を出せるのだ。とはいえ、キーボードも弦もないだけに、楽器としていい音を出すのもなかなか苦労するものだ。当然、音楽的なセンスがなけりゃならないけど、エレクトロニクスにもたけていなけりゃ使いこなせないしろものだ。ゲーム音楽は技術と芸術の接点だといえるかもしれない。

最新作『ヴェイグス』の音楽もなかなかの意欲作。

「メカノ・アソシエーツ」は、『シルフィード』以来、ゲームアーツの出すタイトルのすべての音楽を手掛けてきた音楽制作プロダクションである。ソフトハウスとの長い付き合いの中からつちかってきたさまざまな音作りのノウハウは、CM音楽からライブ活動までと、幅広い音楽活動を展開している彼らにとっても、また別の形の創作意欲を刺激するようだ。プロデューサーの笠谷氏いわく「制限された中で音を作るというのも、なかなかのものです。とくにパソコンゲームの場合、ビデオゲームと違って、ストーリー性を考え、シーンに合った音楽をイメージしていく過程というのがおもしろいですね。こう言うとCMの音楽作りなどと同じようですが、パソコンだとさらに出せる音色も制限されてくるし、メモリーの問題なんかもけっこうシビアですから、イメージに近いものを作るのは想像以上に大変なんです。ですが、プログラマーやデザイナーと話をしながら、新しい可能性を発見していく喜びというのはなかなか捨てがたいですね。最近、ゲームアーツと共同で、ゲーム音楽に適したツールを作っています。パソコンにはもっといい音色や音楽を出せる可能性があります。ゲーム音楽の世界は、ほかの音楽と同じくらい、あるいはそれ以上にクリエイティブな世界じゃないでしょうか」。というわけで、今後ともパソコンミュージックは要注意なのだ。

世田谷にある事務所には電子楽器が美しく並んでいた。今にもコンサートができそう。

エレクトロニクスを駆使して、作・編曲をする青島氏（左）と笠谷氏。右は最近の作品群。

レコード業界もゲームでウハウハ!

ドラクエシリーズでレコード大賞特別賞をとったアポロン音工。ディレクターの川原さんに、ゲームサウンドのレコード化のお話をうかがってみた。

それによると、手順としてはまずムキ出しのボードまたは読み出し用㊙ツールを使ってサウンドをテープに録音する。そしてできたテープはアレンジャーに渡される。この人が短い曲を組み合わせて譜面化するわけで、コンピュータと音楽をつなぐ重要なキーマンなのだ。だからたとえ有名でもゲーム好きじゃないとダメで、その点ドラクエを手がけた作曲家のすぎやまこういち氏はうってつけだったそう。

こっから先は普通の音楽とまったく同じ。ミュージシャン集めてレコーディングとなる。

ディレクターの川原さんとしては、いかに面白く作るかをいつも考えているとのこと。「やっぱり作り手が楽しくなけりゃ、いいモンできないから」。ウンウン。それと付加価値をつけることも大事だそうで、できるだけゲームの効果音をそのまま収録したパートを入れている。「ゲーマーのゲームサウンドへの思い入れって、よくわかりますヨ」とは川原さんの言。

ディレクターの川原さんでしたっ。

今アポロン音工では『ウィザードリィII』を2月発売に向け準備中である。

2月号だけど、まァとりあえず、明けましておめでとう！　やんごとなきお方の問題もあって、おめでとうの声も少々小さめのお正月だったと思うけど、君たちどーだった？　お年玉をにぎって、なに買おうかなァと迷っている方々に送る、ソフトレーダー。先月からはレイアウトも変えて、気分一新でガンバルから今年もどうぞよろしく！　今月は、アドベンチャーっぽいソフトが多くなったけど、それぞれおすすめできるモノだと思うヨ。

ゲームがスタートすると、まず、この画面が出る。奥に見えているのが妖怪村だ。

どろろ

クエイザーソフト

手塚治虫のワンダーランド！

■PC-8801SRシリーズ
💾8,800円　問クエイザーソフト☎03-760-5303

どろろと百鬼丸の冒険

いや〜っ、なっつかしいなぁ！　どろろですヨ、どろろ。巨匠・手塚治虫の名作がアドベンチャーゲームになっちゃうってんだから、世の中、何が起こるかわかんないもんである。とりあえず「クエイザーソフトはエライ！」と持ち上げておこう。

何を隠そう、『どろろ』は、わが少年サンデーに昭和42〜43年に連載された人気マンガ（アレッ、みんな生まれてなかった!?　〝懐かしい！〟って涙ウルウルなのは、ボクみたいなオジさんだけか……。マ、いいわな）。魔神と取引をした父親のエゴのために、体の48カ所がないまま生まれてしまった〝百鬼丸〟という主人公が、魔神に奪われた自分の体を取り返すために旅を続けるというストーリーだった。そして、百鬼丸が旅の途中で出会ったみなしごが、〝どろろ〟という少年。どろろは百鬼丸とともに、魔神・妖怪と戦う旅をすることになったのだ……。当時、この世に存在していなかったキミたちのために、原作を少々レクチャーしてみた。

さて、ゲームの紹介に戻ろう。こちらのストーリーは、原作の続きという形で展開する。四十数体の魔人を倒し、どろろと別れた百鬼丸が、１年後にどろろと再会し、再び残りの魔人を倒すべく、二人三脚の行脚を再開するという設定だ。ゲームのスタート地点は、妖怪村の入り口。文字どおり、数多くの妖怪が、彼らの前に立ちはだかってくることになる。すべての妖怪を倒したとき、百鬼丸の体は完全なものになる。どんなフィナーレが待ち受けているか？　それは、ゲームをやってのお楽しみってことにしておこう。

〝道具を調べる〟を選択すると、ウインドーが開き、手に入れたアイテムが表示されるのだ。

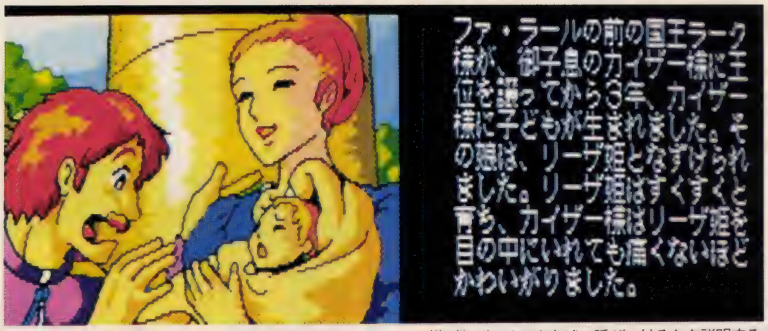
セーブ画面に登場する〝おむかえでごんす〟。〝ヒョウタンツギ〟と並ぶ、手塚マンガの有名人だ。

最後に、システムを説明しておこう。このゲームには、アドベンチャーモードとバトルモードがある。最近増えてきたアクション・アドベンチャーってことになるわけだネ。ふつうはアドベンチャーモードでゲームが進行していくんだが、妖怪が出現し、戦わなくてはならない状況になったとき、有無をいわさずバトルモードになってしまう。みごと妖怪を倒すことができれば、体の部分が戻ったり、アイテムが手に入ったりするはずだ。

どろろ百面相!!

〝話す〟のコマンドを選択すると、どろろや百鬼丸が、じつにさまざまな表情をしてくれる。とくに、どろろネ！

©手塚プロ・手塚治虫



王様がなぜシオンをお城へ呼びつけるかを説明するエピローグの部分。

The Old Village Story エニックス

ジ・オールド・ヴィレッジ・ストーリー

人と話をすることによって、物語は作られていく…

■PC-8801SRシリーズ、PC-9800シリーズ
Ⓟ8,200円　問エニックス☎03-366-4345

まずは「勇者の証」を手に入れること

先月、超新作のコーナーでご紹介した『ジ・オールド・ヴィレッジ・シンガーズ』、じゃなかった、『～ストーリー』。もうやった人、いるかな？

今回は、主人公のシオンが王様に呼ばれて、お城があるカーズの都へ向かったところから話を進めるよ～ん（わからない人はポプコム1月号を見てね）。

王様に呼ばれたシオンは、幼なじみのタルトに狼の笛、仲よしの女の子リサリサからパンをもらって、お城へ行くんだけど、広大な森を抜けなければならない。でも、がんばって森を突き進むと、森の真ん中に兵士が立っている。話しかけてみると、

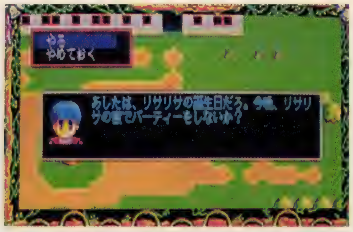
「この先は一般の者は通れないのだ」と言って、道を塞いじゃう。しかたないから、別の道からカーズへ行く（あるアイテムを持ってると通してくれる）。

この間（シオンのいる村「テップル」から「カーズ」まで）、歩く距離はだいぶあるんだけど、なんせ、シオンのキャラの動きがすごく速いから全然苦になんない。スクロールもきれいでブレがないしね。このゲームの全体のマップは、400以上あるっていうけど、たぶんかったるくはないと思う。

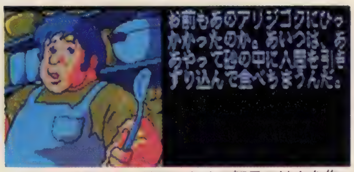
話を中断してゴメンネ。元に戻すね。

カーズに入って、お城の門をたたくと、番兵に「王様は、いま、いない」って言われちゃった。シオンは「チクショー、バカヤロー、自分で呼んどきやがって留守はないだろ！」なんて絶対言わないで、おとなしく、王様が帰るまで都で時間をつぶすんだな、これが。

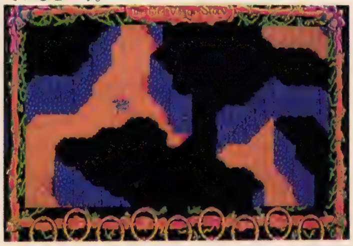
で、うろついて、女乞食ミルクや変なおばさんサイアと仲よくなったりしてると、お城から「3日前に狩りに出たまま帰らない前王マイトを捜す勇者を募る」というおふれが出た。さっそく、シオンはその勇者に名乗り出て、〝勇者の証〟である短剣を手に入れる。ついでに、王様にも会いに行ってみると、結局この前王捜しを頼まれるのだ。



リサリサの誕生パーティーを、幼なじみのタルトと開くシオン。



なんとこの男はアリ地獄のために毎日ごはんを作っているという。


ゲームは前半と後半に分かれている。これは後半部分の画面。

前王を捜しに出たシオンが、アリ地獄に落ちてしまった！

「クソ、そのために呼んだのか！」などと言わないで、まじめに捜すのがこのゲーム。たぶん、この先はスリルに満ちた旅ができるはずだから。

それと、ひと言いうと、このゲームは、人と話すことによってゲームが進み、アイテム（さっき出た、パンとか狼の笛、勇者の証など）も入手できるので、マメに人に接触することが肝心。めんどくさがってたらいつまでたってもゲームは終わんないよ！

バーニング・ポイント

エニックス

新前探偵マイク・スティールの初仕事は、ちょっと難解そうだ

■PC-8801SRシリーズ　FM音源対応
Ⓨ8,600円 問エニックス☎03-366-4345

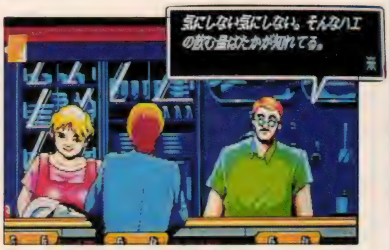
ヘレンは生きているのか死んでいるのか……

「Act 1モルグの女」

バックに流れる効果音や話す人の表情の変化によって、そいつがクサいとか推理する。パーセプションタイプゲームがこれ『バーニング・ポイント』。

実際にやってみる前は、「またあ～、大げさな。本当にそーなの？」なんて半信半疑だったけど、やってみたらなかなかどーして、たいしたモンよ。のめり込むことのめり込むこと。あっという間にAct 1が終わっちゃうのよん。

ゲームの設定は、うら若き新前探偵マイク・スティールが西海岸に自分のオフィスを構えて、初めて請けた仕事が「ホテル火災で死んだとされる、ヘレンという娘の生死を確かめること」だった。依頼主は、彼女の両親フィストバーグ夫妻。かなりの資産家だ。



「デイビスの店」では、軽いアメリカンジョークが30パターンぐらい聞ける。

仕事がなくてこまっていたマイクが、その依頼を断るわけがない。1日100ドルと諸経費という請負料で契約を交わした。

さて、ここからがゲームの始まり、このゲームは章立てになっていて、プロローグ、1～6章、エピローグという流れになっている。しかも、各章がAct 1、2、3というように細かく分かれているので、けっこう長い。

依頼人のフィストバーグ夫妻。

ヘレンの夫ルドルフ。話しただけでもわかる〝うさんくさいヤツ〟だ。

死体公示所のおじさん。こわそうだが、話すことはおもしろいのだ。

で、現段階でお伝えできるのは、Act 1の「モルグの女」。このモルグというのは死体公示所のことで、焼死したとされるヘレンが安置されるマイラシティ署の死体置場が舞台。

捜査の経路は、第1重要参考人である、ヘレンの夫で火災現場にヘレンと一緒にいたルドルフという男の話を聞くこと。そして、警察に行って、死体の身元が確認されたかを聞くことと、死体公示所で死因と死体の状況を聞くこと。

以上のことは、このゲームがそんなに不親切ではないので、事務所に戻って「状況確認や聞き込むべきこと」などのコマンドを選ぶとたいてい出てくる。だから調査が詰まるなんてことはまずない。

さて、死体公示所で聞き込みをしたマイクは、意外な事実を握った。その事実とは……。この先は、ゲームをやった人のみが知ることができるのだ。

捜査に詰まったら、事務所に戻って、もう一度情報をチェック

キャラクターが死ぬと出てくるこのグラフィックには、あまりお目にかかりたくはないね。

ウルティマⅠ

ポニーキャニオン

コンピュータRPGの原点がここにある

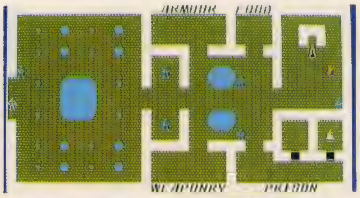
■PC-9800シリーズ、PC-8801SRシリーズ、PC-88VA、X1turbo、MSX2 6,800円 問ポニーキャニオン☎03-221-3271

古典的名作がいまよみがえる

コンピュータゲーム好きの人なら、少なくとも名前ぐらいは知っているという『ウルティマ』。コンピュータRPGの本家本元として、現在でも原点であり頂点に位置するゲームだ。

その第1弾、『ウルティマⅠ』のグラフィックやメッセージを、完全に日本語化したリメイク版が登場した。

今では、5作目まで発表され、内容はすでに精神的な分野にまで発展して



ロード・ブリティッシュの城も、昔は1画面だった。

きたこのゲームも、やっと日本の機種で通してプレイできるわけだ。

ストーリーは、ブリタニアを舞台として始まる。情け深いロード・ブリティッシュ王の統治のもとに国々は繁栄していたが、そのなかには、長いこと国を奪う機会をねらっていた邪悪な者どももいた。

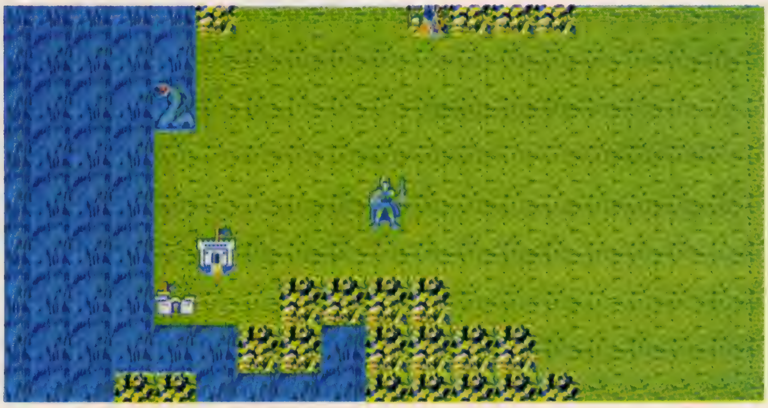
悪の魔道士モンデインは、ひそかに魔法の力をつけ、その力を駆使して各国の王たちの間に派閥争いを起こさせることに成功した。

これにより、王の存在は無力化され、同時に、ブリタニア全土に放ったモンデインの手下によって、人々は悪の意思のもとに支配されることとなったのである。

プレイヤーは単身ソーサリアを探検し、各城の王から頼まれるクエストを遂行しなければならない。そして、モンデインと対決し、彼の作り上げようとしている、「邪悪の石」を破壊することが目的である。

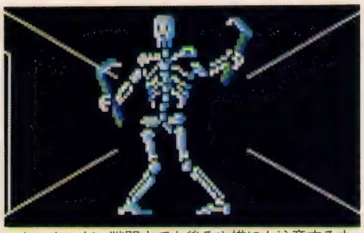
ゲームのマップは、ソーサリア大陸とそこに存在する、城、町、村、ダンジョンなどで構成されているが、ほかには宇宙空間なんてものまである。さすが『ウルティマ』、第1作目からいきなり壮大な展開なのだ。

グラフィックはリメイクされてとってもキレイ。



プレイし始めてみると、さすがに古さは感じるものの、おもしろさはまだ、色あせてはいない。システムやストーリーを今のRPGと比べても遜色はないし、グラフィックがかき直されているから、コンピュータゲームを知らない人が見れば、新作ゲームとして十分通用するものなのだ。

ふだん、フィールドは、上から見下ろしたグラフィックで表現されていて、その中に、プレイヤーのキャラクターと一緒にモンスターも存在する。戦闘



スケルトンだ。戦闘中でも後ろや横にも注意するように。

は、両キャラクターが隣り合ったときに行われる。

しかし、魔法など飛び道具を持っている敵は、遠距離でも攻撃してくるので注意が必要だ。

ダンジョンに入ると、グラフィックは一転して、『ウィザードリィ』のような3D画面となる。

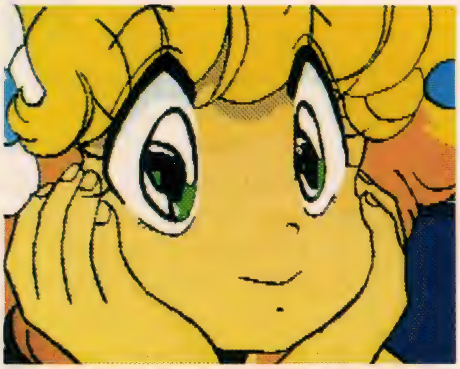
ここでもモンスターたちは動いていて、コマンド入力をパスすればこちらに迫ってくるのだ。

しかも攻撃も激しく、前からだけではなく、後ろや横からも平気で攻撃してくる。

気をつけていないと、四方を囲まれてにっちもさっちもいかなくなることもあるのだ。

こんなシステム、今のRPGでもちょっとない。

とにかく、ゲーム好きの人なら一度はプレイしてもらいたい。必ず何か、得るものがあるはずだ。



前作同様、アニメそのままのグラフィックがたくさん入っているぞ。

プロジェクトA子2

辰巳出版

あのハチャメチャ3人娘が帰ってきた!

■PC-8801SRシリーズ⑤2,800円
問辰巳出版☎03-208-6740

今度はカジノで勝負だ!

ディスクに本がついてくるのか、はたまた、本のおまけがゲームなのか?まったく不思議なゲーム(本?)として大好評だった、ディスク文庫『プロジェクトA子』の続編、『プロジェクトA子2』が発売された。

『2』ということは続編なわけだが、ゲームの内容はまったく違う。今度は〝すごろく〟ではなく、もっとアダルトっぽくギャンブルで勝負するのだ。おあつらえ向きに、キャプテンことナポリポリタが工作員Dとともに、白鳥座アルファ星のレプトン王国から乗ってきた巨大宇宙船が、レジャーランドに改装されたばかりだしね。

いつも元気な3人娘。A子、B子、C子。

登場するのは、例の3人組。なんの因果か、もって生まれたバカ力で、登校すれば道路を破壊し、プールに飛び込めば底をぶち抜く、うわさのスーパーガール、魔神英子(A子)。と、そのA子と大の仲よしで、知能も体力もとってもライト、しかしじつは星のお姫様という、寿詩子(C子)。そして、2人の仲がいいのが気にくわず(C子とお友達になりたい)、つねにちょっかいを出してくる、大徳寺財閥のお嬢様、大徳寺美子(B子)の3人だ。

この3人だけでもやかましいというのに、『2』ではキャプテンや亜弓先生、B子のパパである大徳寺輝まで登場する。

実際のゲームは、ブラックジャックとスロットマシンの2種類。どちらもふつうのゲームだ。

ブラックジャックは、カードの合計が21に近いほうが勝ちというあれだ。2から10まではそのままの数で計算され、Aは1か11が自動的に選ばれる。合計が、22以上になったらドボン。そして勝利条件は、キャプテンの手よりも大きい数であること、だ。

スロットマシンは、1コインをいくらにするかレートを決め、5枚までコインを賭けてゲームスタート。3列並んだ絵がそろうと当たりだ。

勝負は、A子とB子の2人だけではなく、キャプテンと亜弓先生を含めた4人で進められる。

だから、ただB子に勝てばいいってもんではない。胴元のキャプテンの持ち金を、だれよりも早く超さなければならないのだ。

とくにB子は財閥のご令嬢なので、ふつうの女子高生(財力的に)であるA子とは、最初から持ち金にかなりの差がある。

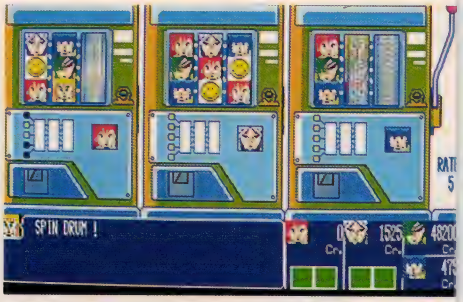
ブラックジャックの画面。キャプテンが強い!

プレイヤーである君はA子となって、この差を乗り越え、なんとか勝たなければならないわけだ。

しかし、そう悲観することもないぞ。『2』でも前作同様、必殺アイテムが存在するのだ。アイテムを売ってくれるのは、例のマッドなパパ、大徳寺輝である。できればあまりお目にかかりたくはないが、このさい目をつぶり、アイテムのハンデを使わせていただくことにしよう。

ゲームとしてはとくに目新しいところはないんだけど、アニメそのままのグラフィックはキレイだし、タツミ・ゴールデン・グレーテスト・スーパー・デラックス・オートマチック・セービング機構という、自動的にゲームをセーブしてくれる機能も便利だ。

しかも今回は、ディスク2枚組になってグラフィックが増えても2800円という値段だから、ファンならやっぱり買いだろうね。なに?もう買った?



スロットマシンの画面。キャラクターの顔がくるくる回るのがおもしろいね。

極道陣取り

マイクロネット

極道の仁義無き戦い

■PC-8801SRシリーズ，X1シリーズ，MSX2，PC-9800シリーズ 6,800円 問マイクロネット ☎011-561-1370

自分のシマの状況にはつねに気を配りたい。

出入りだ！ 気分はもう……！

ゾクも参加し、戦闘はより過激さを増してゆく……。

組長は君だ！

今まで、いろいろなジャンルのシミュレーションゲームが発売された。そのなかでも多かったのは、ウォーゲームのように戦争を題材としたものだった。しかし今回の、マイクロネットの新作『極道陣取り』は、ヤッちゃんたちの抗争をシミュレートした、超異色作である。

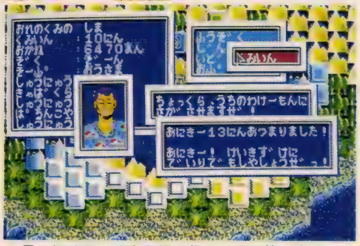
組長が帰らぬ人となった。明日の組をしょって立つのは君しかいない！

考えてみれば、ヤクザのシマを広げていく行動は、シミュレーションゲームお得意の国取り合戦とよく似ているし、それにともなう戦闘もしっかりある。加えて、人員の増強や資金の確保など、ヤクザの世界はおどろくほどシミュレーションゲームの題材に適していたのだ。

結局、『極道陣取り』は、出るべくして出たシミュレーションゲームなのかもしれない。

ゲームの中で君は、突然お亡くなりになった組長のあとを継ぎ、子分どもを引き連れて、抗争の世を戦いぬかなければならないことになった。

与えられたシマは１つだけ。まわりにひしめく、君とはあまり仲のよくないヤクザ屋サンに対抗するためには、戦力を蓄えなければならない。まずは、組員や暴走族を集め、兵力を増強しよう。また、たまに現れる殺し屋も、重要な戦力だ。



人員の増強は、強力な組を作るための第一歩だ。

兵力とともに大切なのは、資金源の確保だ。ヤクザの資金源といえば、キャバクラやパチンコ屋の経営といったもの。ここで、正々堂々（？）とお金をかせぐのだ。

そうやって、組の力がついてきたら、いよいよ〝出入り〟だ。ヘイタイの人数と、武装にかけるお金の金額を決め、〝出入り〟コマンドを選択すると、思いっきりハデな戦闘シーンが展開する。ここでは、プレイヤーは何もしないで、ながめていればいいのだ。

「ヤロー、調子にのってんじゃねえんだよ！」、「死ねやザコども、ブッつぶしてやる！」というセリフがでかでかと表示され、火炎ビンが飛び交うさまは、なんと迫力のあることか。

はたして君は、この過激な戦いに、生き残ることができるだろうか？

しかし、内容がちょっと怖い、業界初（おそらく……）の極道シミュレーションのわりには、なぜか笑いをさそうシーンもあり、案外楽しめる。

フルマウスオペレーションで、操作は簡単だし、ゲーム進行もとってもスムーズだ。それに、シミュレーションゲームにありがちな、メンドウなコマンド類がないのがいいね。初心者は初心者なりに入門編として、上級者は上級者なりにちょっとした息抜きにといったところか。たまには、こういうゲームをプレイしてみるのも悪くないと思うよ。

MSXスクランブル

1989年。今年はどんな年になるのでしょうかねー。MSXは2+とかで、また高級化して今年も元気みたいである。ソフトの充実もお願いしたいね。

マスターオブモンスターズ
システムソフト

魔界の王になるために！

■Ⓡ6,800円　問システムソフト☎092-714-6236
(MSX2,MSX2+)

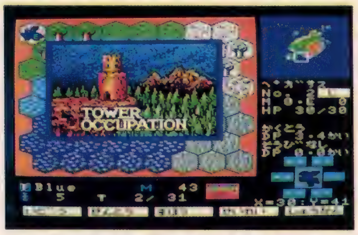
ファンタジーにしびれて

ついに移植なる、の『マスターオブモンスターズ』である。このゲーム、『スーパー大戦略』を基本に、ファンタジーの世界を舞台としたシミュレーションゲームである。プレイヤーは、大魔法使いとして、数々のモンスターたちを呼び出し、彼らを育てながら、敵陣に攻め込み、最終的に敵のマスターを倒したら勝ち、というもの。マップによって、2人から4人までのマルチプレイも可能。もちろん、マップエディターもついているので、自分のデザインしたマップで遊ぶこともできる。

だが、このゲームのダイゴミはキャンペーンモードである。これは全8マップを連続して攻略するというもので、前のマップで成長させたモンスターを次のマップに持ち越すことができる。持ち越すといっても、そのまま次のマップで使えるわけじゃなくて、前のマップで、ドラゴンをドラゴンロードに成長させると、次のマップではそのドラゴンロードを呼び出せる、と。

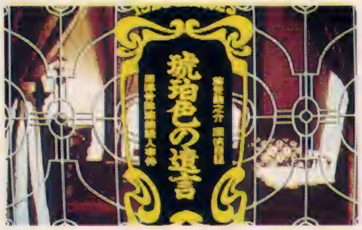
キャンペーンモードでは、序盤にいかに多くのモンスターを成長させるかが、成否を左右する。

もちろん、魔法なんかも使えて、RPGの気分も味わえる、ハイパーなSLG。お買い得だぞっ！



塔占領。塔を取るのが、まずは大目標！

リアルタイム戦闘モード。迫力！



琥珀色の遺言
リバーヒルソフト

藤堂龍之介がMSX2に登場。待望の移植版だ！

■Ⓡ9,800円　問リバーヒルソフト
☎092-771-0328

98版、88版…と出て、さすがはアドベンチャーのリバーヒルとうならせた『琥珀色の遺言』がMSX2に移植された。ようやくMSXユーザーも、この本格派推理アドベンチャーを楽しむことができることになった。メデタシ、メデタシ、といったところである。

そういうわけで、もはや、くどくどとストーリーを紹介するまでもないだろうが、チョットだけ書いておこう。

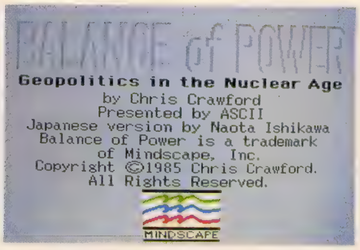
大正10（1921）年9月9日、事件はこの日から始まる。貿易商・影谷恍太郎の屋敷は、アール・ヌーボーの雰囲気を濃厚にたたえた西洋館。人はこの屋敷を、いつからか〝琥珀館〟と呼ぶようになっていた。惨劇はこの屋敷で起こった……。当主、影谷恍太郎が、中庭で死体となって発見されたのだ！

さあ、名探偵の登場。英国帰りのイキな探偵・藤堂龍之介である。彼は、恍太郎の甥・影谷芳明と英国からの帰国の船上で出会っていたが、どういう運命のいたずらか、依頼者（容疑者!?）と請負人という関係で再会することになったのだ……。

グラバー園を徹底的に研究して作られた琥珀館内部のグラフィック。シブ～く抑えられた色調が、いかにもレトロ（この言葉も、もはやレトロだ）で美しい。もちろん、このみごとなグラフィックも忠実に移植されており、ユーザーを1920年代にいざなってくれる。そういえば、最近見かける『琥珀色の遺言』ポスターも、なかなかのでき。なにはともあれ、小中学生のみんなも、このソフトで大人の雰囲気を味わって！

影谷家の見取り図。藤堂は、この屋敷を綿密に調べてまわるのだ。

台所をあずかる川中夫婦。使用人のなにげない言葉が、事件のカギだったりもする!?



MSXに移植！

バランス・オブ・パワー

アスキー

超大国の元首となって、世界をぎゅうじれ！

■MSX2　2DD1枚 5,800円
問アスキー ☎03-486-8080

世界の命運は君の思うがまま

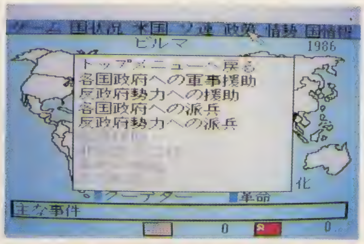
『バランス・オブ・パワー』といえば、98版でなかなかの評判の政治シミュレーションだ。それが今回、なんとMSX2に移植された。

内容をまず説明しよう。初めに、プレイヤーは、アメリカ大統領か、ソビエト共産党の書記長かのどちらかを選ぶのだ。このゲームは1人用と2人用があって、1人用の場合には、自分が選んだ元首ではないほうがコンピュータによって自動的にプレイされ、2人用のときは、それぞれ、アメリカとソビエトの元首となってプレイするようになるんだ。また、このゲームは初級用から中、上、悪夢のレベルというように難易度が4つに分かれていて、最高難度の悪夢のレベルではアメリカ大統領にしかなれないことになっているというわけだ。

ゲームは、戦争を起こしたり、世界を破滅させるというものではない。政治的、あるいは経済的、軍事的側面から、世界各国に援助や派兵をしたり、協議や、紛争の介入などといったことを行って、どれだけ自国の威信（つまり、世界の国々が、どれだけ自分の国の味方になってくれるか？）という数を争うゲームなんだ。

期間は1986年から1994年までの世界だから、ほぼ今の世界と同じ動きになっている。君も、この超大国の元首となって、世界の動きに対応して、自国の繁栄を築いてみてはいかがかな？

これが世界地図。なるべく多くの国を味方にするのだぞ。



コマンドがズラリと並ぶ。何をするかは君しだいだ。

コナミ・ゲームコレクション Vol.1〜4

コナミ

涙もんのアンソロジーだ

各4,800円
問コナミ ☎03-262-9110

Vol.1の『けっきょく南極大冒険』。オットットで有名なペンギンくんだ。

オジさんはウレピー！

そうさなぁ、コナミの『ツインビー』がはやっとったころは、ワシもまだ若かった。ペリーっちゅう南蛮人が黒船で浦賀の港にやって来て、びっくりしたもんじゃった……。

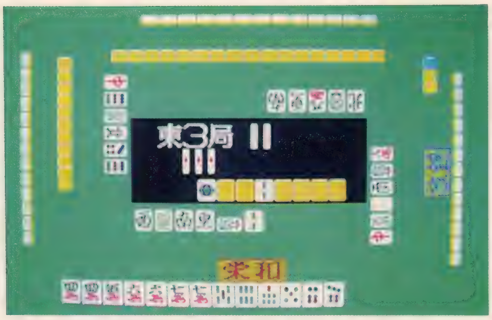
タハハ。そんなに古くはないけれど、懐かしいゲームが詰まったアンソロジーが出たゾ。題して『コナミ・ゲームコレクション』。Vol.1からVol.4まで、レトロなゲームが5本ずつ入ったお買い得のソフトである。

さっそく中身を紹介しよう。アクション編（『魔城伝説』、『イー・アル・カンフー』ほか）、スポーツ編Ⅰ（『コナミのボクシング』、『ハイパーオリンピックⅠ』ほか）、シューティング編（『ツインビー』、『スーパーコブラ』ほか）、スポーツ編Ⅱ（『コナミのサッカー』、『コナミのゴルフ』ほか）というラインナップだ。

どうです、懐かしいでしょ！　ボクなんかもう、涙が出るくらいにウレシクなってしまう。ディスクに5本入っちゃうくらいだから「システムが単純だったんだなあ」と改めて思うけれど、今やってみても十分に楽しめる。マニュアルを読むだけでヒーヒーいっちゃうゲームが増えているなかで、このシンプルさは、逆に新鮮な感じがするんだよネ。〝ゲームの原点〟と、力を込めて言ってしまおう。

ラインナップを紹介してみると、さすがはコナミ、み〜んな知ってるんだよなぁ。だから細かい説明はしない。とにかく、「コレとコレがもう一度やりたいっ！」と思うシリーズを買って、バシバシとやってみよう。レコード大賞でいうと、これはもう〝企画賞〟受賞といったところだ。

Vol.2から『ハイパーオリンピックⅠ』だ。カチャカチャとボタンをたたきまくったなぁ。


どうだ！　メンタンピン３色を上がったゾ。
しかし、その前に倍満を振り込んでるのネ。

雀豪① ビクター音産

名作ソフトが帰ってきた！

■MSX2 ￥7,800円 問ビクター音産
☎03-423-7901

麻雀ソフトの本格派

シミュレーション、シミュレーションと騒いでいるけど、ほとんどの人が思い浮かべるのが戦争ごっこ。いわゆるウォーシミュレーションのことらしいんだよネ。ちょっと待ってヨ。麻雀ソフトだって立派なシミュレーションゲーム。実物の再現度合いからいえば、むしろ麻雀ゲームのほうが、シミュレーションらしいシミュレーションということだって、できるかもしれないんだよネ（と、ウォーゲームが苦手なボクはこう主張する）。

ちょっと無駄話が多くなっちゃったけど、数ある麻雀ソフトのなかでも、

本格派、通好みのソフトとして評価の高かった『雀豪』が、『雀豪①』としてMSX2に移植された。どうして〝①〟かというと、余談になるが、98版『雀豪②』の製作が着々と進行しているからなのだ。こちらのほうは、追って本誌で紹介することになるだろうから、楽しみにしていてほしいと思う。

それでは、さっそくプレイしてみましょう。対する〝3人〟はいずれも歴戦の雀士らしい。とにかく仕掛けるのが早くて、典型的なヘタの横好きタイプのボクは、テンパイがどうしても遅くなってしまう。なんだ、この配牌は と、東１局から国士無双を始めてしまった（モチロン、上がることはできなかった……）。で、結局、第１戦は大負けで、ハコをかぶってしまったのだった。

操作性は申しぶんなし。反応が敏速だし、簡単なキー操作で、ゲームはスピーディーに進行する。ちょっと牌が小さいのが見にくくて難だが、ま、それほどの欠点とはいえないだろう。女の子が脱いだりしないけど、じっくりやりこめばやりこむほど、深～い味が出てくる〝スルメ〟ソフトである。

レイドック２ LAST ATTACK

T&Eソフト・パナソフト

最大最後の戦いが始まった!!

■MSX2+ ￥6,800円 3.5"2DD
2枚組 問T&Eソフト／パナソフト
☎052-773-7770

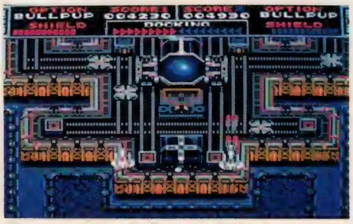
MSXとは、切っても切れない関係にある『レイドック』。それが、MSXの進化にともない、MSX2+専用となって我々ユーザーの前に姿を現した。

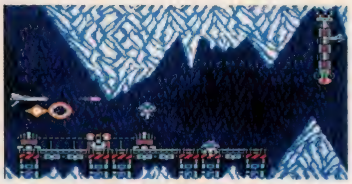
その名も、『レイドック２　ラスト・アタック』。

今回の任務は、人知を超えた超々弩級巨大戦艦を破壊し、アナザーユニバースからの侵略者の母星である機械生命惑星を攻略することである。

そのミッションのために連邦宇宙軍は、かつての名機、ストーミーガンナーの素粒子チップからレプリカを生成し、新たに装備を充実させたストーミーガンナー２を開発した。

ストーミーガンナー２は、オプショ


最初のボスは、２人プレイだと楽勝だ。


横スクロールの面でも、ななめにスクロールするぞ。

ンウエポンを10種類装備可能で、１機でもレベルに応じてすべての装備を使うことができる。また、従来どおり２機を合体させ、パワーアップすることもできるのだ。

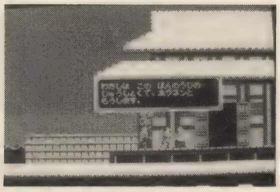
基本的にはこれまでの『レイドック』と同じだが、中身はまったく違う。オープニングのデモやゲーム画面はメチャクチャきれいだし、センスもいい。それに、FM音源のBGMも超カッコイイ。しかし、それらを引き立てている、横スクロールのなめらかさと、ななめスクロールの気持ち悪さがとってもいいのだ。さすがは、MSX2+といったところ。ハードの威力を、見せつけられた感じだ。

『レイドック２』をプレイするために、MSX2+を買ったとしても、絶対ソンはしないソフトだぞ。

読者が買った BEST SOFT 30

ついに、『サバッシュ』が1位に輝いたのであ〜る。『イースII』、『ラスト・ハルマゲドン』、『戦国ソーサリアン』が3つどもえのデッドヒートを繰り広げる中、得票数でブッちぎりどわ〜！

『サバッシュ』


『戦国ソーサリアン』

今月 順位	今月 得票数	累計 順位	累計 得票数	ソフト名	メーカー名	ジャンル	機種
1	154	30	191	サバッシュ	ポプコムソフト	RPG	PC-88Rシリーズ
2	79	1	1,061	イースII	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ、XIturbo、FM77AV、MSX_2
3	72	10	424	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ、XIシリーズ
4	71	60	97	戦国ソーサリアン	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ、88VA、XIturbo
5	29	56	101	マスターオブモンスターズ	システムソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ、88VA
5	29	5	683	ソーサリアン	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ、XIturbo
7	23	4	693	ハイドライド3	T&Eソフト	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ、MSX、MSX_2、XIシリーズ
8	21	19	313	スーパー大戦略	システムソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ、XIturbo、MSX_2
9	14	155	24	DISK STATION	コンパイル	その他	MSX_2
9	14	73	83	ARCUS	ウルフ・チーム	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ、FM77AV、XIturbo、MSX_2

今月 順位	今月 得票数	累計 順位	累計 得票数	ソフト名	メーカー名	ジャンル	今月 順位	今月 得票数	累計 順位	累計 得票数	ソフト名	メーカー名	ジャンル
11	12	28	197	めぞん一刻完結編	マイクロキャビン	アド	24	6	86	65	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	ゲームアーツ	思考
11	12	133	31	ドラゴンスピリット	電波新聞社	アク	24	6	95	57	太平洋の嵐	ジーエーエム	シミュ
13	10	137	29	スタークルーザー	アルシス	アク	24	6	166	21	A列車で行こうII	アートディンク	シミュ
14	9	82	67	XZR	日本テレネット	アク	24	6	7	573	信長の野望・全国版	光栄	シミュ
14	9	38	148	ソーサリアン追加シナリオ	日本ファルコム	RPG	24	6	52	107	アンジェラス	エニックス	アド
14	9	155	24	きまぐれオレンジ★ロード	マイクロキャビン	アド	30	5	334	5	サイオブレード	T&Eソフト	アド
17	7	9	457	三国志	光栄	シミュ	30	5	55	103	ソーサリアンユーティリティ	日本ファルコム	RPG
17	7	209	13	ロードス島戦記	ハミングバード	RPG	30	5	36	152	Mr.プロ野球	クリスタルソフト	シミュ
17	7	198	15	琥珀色の遺言	リバーヒルソフト	アド	30	5	71	84	ファンタジーIII	スタークラフト	RPG
17	7	253	9	やじうまペナントレース	ビクター音産	スポ	30	5	334	5	サンダーフォースII	テクノソフト	アク
17	7	122	36	維新の嵐	光栄	シミュ	30	5	226	11	ディガンの魔石	アーテック	RPG
17	7	18	325	ダ・ビンチ	ポプコムソフト	ツール	30	5	24	223	Might and Magic	スタークラフト	RPG
17	7	3	871	イース	日本ファルコム	RPG	30	5	253	9	F-15ストライクイーグル	システムソフト	アク
24	6	103	49	P1	デービーソフト	ツール							

12月8日現在の集計です。

■機種の略称　PC-80→PC-8001, PC-88→PC-8801, PC-88R→PC-8801SR以降, II→mkII, MZ-25→MZ-2500

■ジャンルの略称　RPG→ロールプレイング, アク→アクション, シミュ→シミュレーション, アド→アドベンチャー, スポ→スポーツ, 思考→思考ゲーム

5時からオジサンの
GOJIKARA OJISAN NO

ハイテク地獄耳

ついに1989年になってしまった。今年もエレクトロニクスの世界には、イロイロなことが待ち受けていそうだ。もちろんそんなことにいちいちおどろいたり、困ったりしてはいられない。オジサンはどれもこれもおもしろおかしくカイボーして見せちゃうゾ！

●特集▌電子スチルカメラ

今を去ること7年半前、オジサンは高校3年生で、5人のガールフレンドがいた。というのは真っ赤なジョーダンで、今やオジサンはお正月などちっともオメデタイと思えない大チューネンだ。そんなことはさておき、そのころ初めて登場したのが“マビカ”と呼ばれるソニーの電子スチルカメラだった。で、今ごろになって電子スチルカメラのフィーバーが起ころうとしているという。いったいどうなっているんだろうと思って、今月はこいつをクローズアップした。

昨年秋、家電やカメラ、フィルムメーカーが次々と電子スチルカメラの新製品を発表した。フィルムの代わりに小さなフロッピーディスクを使って写真を撮ることができ、そのままテレビ画面で見ることができるカメラだ。

ソニーは81年8月、業務用の電子スチルカメラを開発、発表した。商品ではなく、「こんなものができますよ」という方向性を示したわけだが、カメラ業界の反響は大きかった。そして、84年のロサンゼルス・オリンピックでは朝日新聞がこれを初めて報道に使った。

ソニーが昨年9月に発表、12月から発売を開始した家庭用電子スチルカメラ「MVC-C」は、画像再生用のアダプター「MAP-TI」と分かれたタイプだ。カメラ本体に2インチのビデオディスクを入れると、50枚まで撮影できる。1秒あたり9枚の連写も可能だ。もちろんフロッピーディスクと同じように何度でも消して、撮り直せる。

撮り終わったら、アダプターにつないでテレビ画面ですぐ再生して見られる。つまり静止画を写すことができるビデオカメラと考えればよい。再生には別売のリモコンキットを使うと便利だ。プラスキーを押すと、絵を1つずつ進めて見られる。マイナスなら前の絵に戻る。5秒間に1枚ずつの連続再生で見ることもできる。もちろん見たい写真だけを呼び出すこともできる。

紙に焼き付けるのも簡単だ。市販されているビデオプリンターでももちろん出力できるし、富士フイルムのDPEショップへプリントを頼んでもよい。

ただし、ソニー(株)オーディオ事業部の安尾浩さんに聞くと、プリントにはこだわっていないのだそうだ。

「電子スチルカメラでは、あくまでも撮ってすぐテレビ画面で楽しめるというのが一番のポイントです。それからディスクなので見たいところを呼び出したり分解写真でパッパッと見せられるところ。商品説明やスポーツの解説などには便利だと思います。これまでのカメラとは得意分野が違うので、食い合いはしないでしょう」

たとえば、アメフトやラグビー、野球などのフォーメーションの研究にいいという声も出ているらしい。ビデオのスローではわかりにくかった動きも、分解写真で見ると、もっとはっきりつかむことができるようだ。

そんなわけで、「MVC-CI」は発売前から注文が殺到していたそうだ。これまであまりなじみがなかった新しい道具に対する期待は大きいらしい。

ただし、電子スチルカメラとパソコンはまだ直接つなぐことはできないらしい。ソニーの安尾さんはこう話す。

「将来はワープロ、パソコンとのインターフェースを実現していきたいし、その可能性はおおいにあります。ただ、今のところ、まず世の中に電子スチルカメラというものがあるということをお知らせする段階なので、これからユーザーのいろいろな要望にこたえていきたいと思います」

現在、PC-9800シリーズにつなぐことができるかという問い合わせが多いそうだ。ただソニーではそうしたパソコンマニアだけでなく、むしろもっと一般の人が使うとき何を希望するかを考えているらしい。

VS-101

カシオ計算機 Tel.03-347-4811

¥128,000

初めての家庭用電子スチルカメラ。本体内に録画と再生の機能を内蔵している。1/1000秒までの高速シャッター。ファインダー内にバッテリー電圧警告灯や低輝度警告灯をもっていて、さらに録画枚数が超過したり、ディスクを間違えて消さないようアラームで知らせるなどの機能を持っている。

映像素子：2/3インチMOS映像素子
レンズ：11mmF2.8固定焦点（1.0m〜）
シャッター速度：1/8〜1/1000秒
連写速度：最大5画面/秒
寸法：幅101×奥行き160×高さ86mm
重量：960g(電池込み)

KC-300

コニカ Tel.03-349-5251

¥99,000 (再生ユニット「KP-300」¥30,000)

毎秒20コマの連続撮影が可能。水平解像度320本の高画質録画が可能。室内・夜間などの環境を読み取り、フラッシュが自動発光する。準オートフォーカス機構で、被写体との距離を測り、自動的に絞りを調整する機能がある。

映像素子：CCD固体映像素子
レンズ：12mmF2.8固定焦点（0.8m〜）
シャッター速度：1/15〜1/2000秒
連写速度：最大20画面/秒
寸法：幅114×奥行き57×高さ144mm
重量：520g(電池別)

MVC-C1

ソニー(株) Tel.03-448-2200

¥69,800 (再生アダプター「MAP-T1」¥30,000)

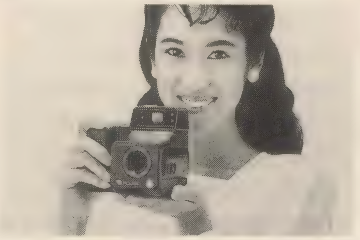
再生アダプターを分離してカメラ本体を軽くコンパクトにした。メカ的な故障の心配がない電子シャッターを搭載している。高速連写は9枚/秒までできる。再生では別売のリモコンスイッチが使える。

映像素子：2/3インチイメージセンサー
レンズ：15mmF2.8固定焦点（1.5m〜）
シャッター速度：1/60〜1/500秒
連写速度：最大9画面/秒
寸法：幅144×奥行き56×高さ106mm
重量：450g(電池除く)

ES-20

富士写真フイルム Tel.03-406-2497

¥170,000 (再生アダプター「PA-20」¥28,000)



電動2倍ズーム、オートフォーカス、プログラムAE(自動露出)などを搭載しフルオート撮影を可能にした業務用。暗いところも撮影できる高感度モードや夜景も撮影できるスローシャッターモードなどを持っていて、別売のフラッシュを使えばオートストロボ撮影も可能になる。

映像素子：2/3インチCCDイメージセンサー
レンズ：12.5〜25.0mm F2.8
焦点(0.6m〜)電動2倍ズーム
シャッター速度：1/2〜1/1000秒
連写速度：最大5画面/秒
寸法：幅133×奥行き131×高さ114mm
重量：900g(電池含まず)

Q-PIC

キヤノン(株) Tel.03-348-2121

¥98,000

カメラ本体に録画・再生機能を一体化しながら、コンパクトな設計。暗い場所で撮影すると自動発光する超小型のオートストロボを内蔵している。必要情報だけを表示する液晶ディスプレイを持っていて、操作を簡単にした。

映像素子：CCD固体映像素子
レンズ：11mmF2.8固定焦点（1.0m〜）
シャッター速度：1/30〜1/500秒
連写速度：最大3画面/秒
寸法：幅142×奥行き34.5×高さ106mm
重量：485g(電池含む)

SB-70/90

ミノルタカメラ(株) Tel.03-486-5581

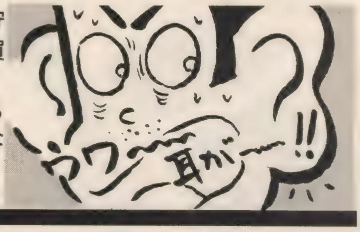
¥198,000 (再生レコーダー「MS-R1000」¥170,000)

オートフォーカス一眼レフのα-7000、α-9000の裏ブタと交換するとオートフォーカスの電子カメラになってしまう。もちろんα用の各種交換レンズなどはそのまま使うことができる。通常画質のほか、ディスク1枚最大25コマの高密度記録のモードも選べる。

映像素子：2/3インチCCD固体映像素子
シャッター速度：
1/2〜1/2000秒（SB-70）
1/2〜1/4000秒（SB-90）
寸法：幅171×奥行き111×高さ105mm（SB-70）
幅175×奥行き111×高さ105mm（SB-90）
重量：約800g

集合！おもしろグッズ！

お年玉はタンマリもらったかな？　貯金もいいけど、ほしいものはどんどん買って内需拡大に協力しなきゃいかんぞ。そこで、ちょっとキミたちがほしくなるようなものを紹介した。なにィ、ほしくない？　オジサンに金貸してくでー。



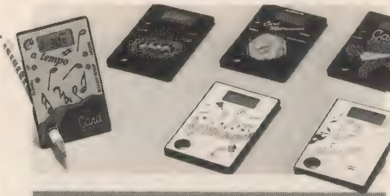
世界初！　カードになったメトロノーム

メトロノームカード M-25／DX M-38

¥2,500/3,800

セイコー電子工業㈱Tel.03-684-5509

時計や電卓、ラジオはもちろん、食品や文房具までカードになってしまう世の中だが、今度はなんとメトロノームがカードになった。厚さはわずか5mmで、約3年間も電池交換がいらない省エネ設計だ。M-25はメトロノームとしての最小限の機能としてテンポ（1分間の拍数＝速さ）とビート（一定の拍数のアクセント＝拍子）のみを備えた機種、DX M-38はこれに加えて楽器の調律に便利なピッチシフトつき基準音機能がついている。



寸法：幅86×高さ5×奥行き54mm
重量：40g(電池を含む)

近づくとプッツン！

アイガーデン

¥19,800

アルトジャパン Tel.044-989-3131

テレビのために目を悪くしてしまう子どもが多い。カリフォルニア大学の目医者さんは、少なくともテレビ画面サイズの3～5倍離れて見なさいといっている。これは近づきすぎたときテレビが見えなくなってしまうという装置だ。アンテナのケーブルとテレビの間につなぐ。テレビからの距離は0～2.74mの間で設定することができ、この中に20秒間入っていると赤外線センサー

開発者に聞く

駅すぱあと

ヴァル研究所 Tel.03-205-4851

¥27,000

対応機種:PC-9800シリーズ
FMR-50他

専門家（エキスパート）の持っている知識やものの考え方を詰めこんだ人工知能をエキスパートシステムという。「駅すぱあと」という面白い名前は、これをもじったものだ。このソフトは、首都圏（半径50km）の膨大な鉄道網のデータを蓄えていて、目的地へ早くたどり着くためにどの電車を乗り継いで行けばいいかを教えてくれる。ヴァル研究所応用技術部の宮本雅臣さんと研究開発部の島村城治さんに開発ストーリーを話してもらった。

――アイデアはどこから出てきたのでしょうか？

宮本　上智大学の加藤先生という方が、電車網について研究されていて、それにより運輸省がこれに似たシステムを開発したのです。2年くらい前、渋谷駅でデモを行っていました。そのころは色もついていないし運賃も出ない。どんな経路で行くかという結果が表示されるだけだったのです。これを見た人の間から、カラーでわかりやすく、運賃も見ることができるようにしてほしいという希望が出てきたので、新製品として開発しようということになりました。発売は88年の2月です。

――使い方を教えてください。

島村　それはとても簡単で、だれでもいきなり使えます。出発の駅と目的の駅を入力すれば、求めた数だけ経路とその運賃が表示されるのです。JRだけで行くとか、使う鉄道会社を指定することもできます。リターンキーを押せば、早く行ける経路の順に表示されていく。答えは最大20個まで求めることができますが、システムのほうでこれは完全に遠まわりで無駄だという行き方は捨てていくので、必ず20の答えが出てくるというわけではありません。駅のない場所は、最寄り駅から徒歩何分で着くところというふうに登録しておくこともできます。

――人工知能が取り入れられているそうですね？

宮本　人工知能は、路線のネットワークを探す部分を担当しています。東京や新宿などの駅はいっぱいホームがあって、乗り換えるときホームとホームの間を歩かねばなりません。それに何分くらいかかるというデータを調べながら、いちばん短い経路を探していくわけですから、かなり複雑な計算をしなければならないのです。

――とくに苦労したところは？

島村　最短経路の探索というメインの部分は宮本のほうで完成させたのですが、僕は運賃計算で苦労しました。普通なら距離によって運賃が決まっているのですが、不規則な要素が入ってくる場合も考えなければなりません。た

が感知する。そして警告ランプが光り、約10秒後に画面が消える。韓国のアイマックス社という会社が製造したものだ。

寸法：幅140×高さ40×奥行き120mm
重量：430g

森の香りでおはよう！
香り目覚まし"麗"

¥11,000
㈱服部セイコー Tel.03-563-2111

ユーカリや松の木の香りを目覚めの時刻に発生させる時計。香りが人間の心や体にいい影響を与えるという考え方のもとにセイコーと資生堂が共同開発したそうだ。木のにおいのする香函（香りの固まり）を時計のなかにセットすると、目覚まし時間にフタが開き、ファンが回って約24秒間香りが流れる。そのあと電子音が鳴るので、目を覚ましたとき、枕もとは森の中にいるようなさわやかな香りに包まれているというわけだ。香函は１セット（３個）ついていて、１個は約２カ月もつ。１セット1500円で別売もしている。

寸法：幅110×高さ175×奥行き74mm
重量：400g

現在の時刻をプリント
タイムプリント

¥12,000
㈱服部セイコー Tel.03-563-2111

電話を受けたメモには、必ず日付と時刻を入れたいものだ。この時計は、液晶画面に表示された日付と時刻をワンタッチでプリントする。プリントしたい紙の上に置いてボタンを押せばOKだ。分単位までプリントするか、年月日だけにするかは選ぶことができる。年月日の表示の仕方も３種類あって好きなものを使えばよい。そのほか、RCVD（受け）、SENT（送付）など、あらかじめ決められた５つのオプションワードを電源メモにプリントすることもできる。

寸法：幅80×高さ95×奥行き38mm
重量：400g

とえば違う会社の電車を乗り継ぐとき割引があったり、区間によって特別の料金になっている場合があって、そこだけ特殊な考え方を入れて処理しなければならないからです。

——ユーザーにとって便利なソフトといえるでしょうか？

宮本　私自身は初めての場所へ出かけるときは必ず使っているし、便利だなと思いますよ。信頼性はかなり高いですね。いくつもの経路が示されることがこのソフトのいいところだと思います。ただし、もしそばに地図に詳しい人がいたら、その人から聞いたほうがより正確にわかる場合もあるかもしれません。

——どんな人が使っていますか？

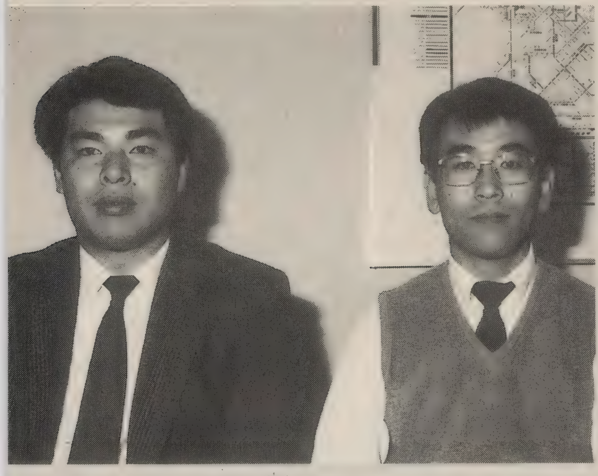
宮本　多くは一般企業で使われているのですが、実際に出かけるときに役立てるというより、人工知能がどういうものかということに興味があって導入したところが多いようです。あとは会社の経理の人が、運賃を計算したりチェックするのに多く使っています。10円単位の違いでも厳しいのが企業の現実ですから（笑い）。

——電車のダイヤと結びつければ、その時刻にいちばん早く目的地に行くことができるルートが選べるわけですね？

島村　それはそうですが、今の時点ではパソコンを使うシステムとして考えているので時刻表の情報まで入りきらないわけです。ユーザーからの要望もあるので、将来的には入れることになるかもしれません。ただし、現実問題として、１、２分の間隔で次の電車が来るのですから、45分と表示したものが50分くらいかかる程度でそんなに問題にはならないような気もします。

——運賃の値上げにも対応しなければなりませんね？

宮本　本来こういうシステムは、情報をホストに入れておいてそれを端末で引き出すという使い方がいいのかもしれません。運賃が変わったときなどもまとめて管理できるのでいいわけです。事故があってある区間が不通になったときも簡単に処理できるでしょう。ところが、実際にはそんなネットワークを作っているところはあまりないし、今のパソコンで動くほうが現実的には便利ということになります。値上げなどに対応して、１年に１度はバージョンアップをして、古いソフトと交換するサービスをしていくつもりです。



島村さん（左）と宮本さん。

パソコン周辺機器情報
とっても役立つ

パソコン商戦たけなわの季節になると、パソコンの話題が出つくして何もなくなってしまう。そこで、今月は最近登場した周辺機器類を取り上げてみよう。どうもここでも、98関係ばっかり元気があるようだけどね。

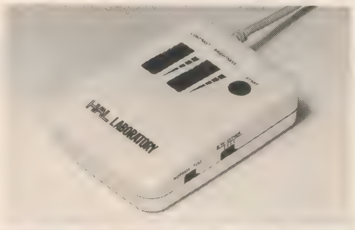
使いやすいモデム
PV-A1200MK III
アイワ(株) Tel.03-835-1207
¥21,000

通信速度1200／300bps全二重・AA型(自動発着信)のモデム。日本とヨーロッパで使用されているCCITT規格と、アメリカで使用されているBELL規格に準拠しているので、ほぼ全世界との通信が可能だ。一方、アメリカのヘイズ社のATコマンドにも準拠しているので、これに対応した国内外の多くのソフトが使える。

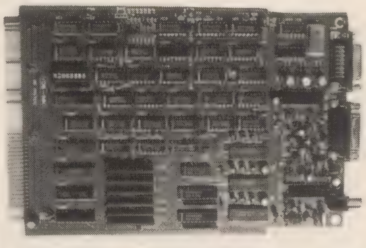
寸法：幅160×高さ47.5×奥行き222mm
重量：1.2kg

思いのままにイメージ入力
ビデオスキャナー98
(株)HAL研究所Tel.03-252-5561
¥29,800

ビデオ、レーザーディスク、MSX、ツインファミコンなどのビデオ信号を思いのままにパソコン(PC-9800シリーズ)に取り込むことができる。たとえば、『一太郎』で文書を作っているとき、[GRAPH]＋[INS]を押すだけでスキャナー入力ができてしまう。HAL研究所がこれまで発売していたスキャナーシリーズ、ハンディープリンターシリーズとインターフェースボードが共通なので、スロット不足の心配もいらない。



パソコン通信で自然画を発送
VDB-980
OSシステム Tel.0875-63-3057
¥88,000



〝自然画データプロセッサー〟という基板。これをPC-9800シリーズやPC-286シリーズのI／Oスロットに差し込めば、フルカラーの自然画表示パソコンになってしまう。また、ビデオ信号の取り込み機能もついているので、フルカラー自然画データを簡単に作ることができる。さらに、MS-DOSコマンドレベルでビデオ信号の取り込みやファイルのSAVE、LOADなどができるので、たとえばパソコン通信でフルカラーの自然画を送受信することが簡単に行えるようになる。アプリケーションソフトとして、自然画データベースソフト「紙芝居」がついているので、すぐ実際に使えるというわけだ。また、これに通信機能も加えたソフトつきのものも近日中に発売する予定だそうだ。

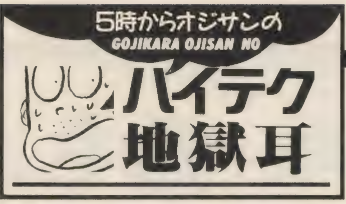
ワープロ文書をレイアウト
八方美人
(株)ダイナウェア Tel:0727-62-8173
¥39,000

PC-9800シリーズ用の『一太郎』、『花子』、『CANDY 3』、『Z'S Staff Kid98』などのソフトで作られたデータを読みこんで美しくレイアウト、印刷するソフトだ。ワープロソフトの『一太郎』や図形プロセッサーの『花子』は広く普及しているけれど、これらのソフトでは文書や図形を編集して1つの書類として完成させる機能はなかった。また、『CANDY 3』、『Z'S Staff Kid98』などのソ

緊急おすすめ情報
電子じかけの英単語帳
受験SAY
セイコー電子工業(株)Tel.03-638-5229
¥7,500

大学受験まであとわずか、というとき「ワラにもすがりたい」という受験生の気持ちを見すかしたかのように登場したコノサイズディクショナリーの新製品だ。通学時や休み時間などコマ切れの時間も有効に使ってセッセと英単語が暗記できる。名詞、動詞、形容詞を中心に、出題頻度が高く、重要な単語が5156語厳選されている。頻度の高い順から低い順に4段階に分類されていて、レベルごとに重要な単語から勉強できる。キー操作で同意語、反意語、派生語などの関連語がまとめて覚えられる。さらに発音記号や変化形も表示する。

寸法：幅91×高さ4.6×奥行き55mm　重量：37g



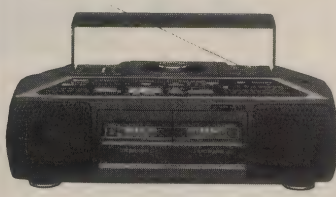
フトでかいた図形やイラストを書類に入れてレイアウトするには、のりとハサミで切り張りしなければならない。ところがこの八方美人を使えば、これらのデータをマウス操作と編集機能によって、見栄えのする書類に作り上げる。しかも、印刷される紙面を画面上で確認しながら編集作業ができる。DTP（デスクトップ・パブリッシング）の入門ソフトともいえるのだ。

AV情報

ダブルカセットつきCDも安くなったものだ。オジサンのCDカラオケ独演会はなぜか高くつくぜ。

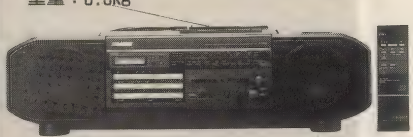
手ごろ価格のCDダブルカセット
QT-34CD
¥47,000
シャープ㈱ Tel.03-260-1161

CDプレイヤーは、CDソフトの曲順を変えていつも初めて買ったときの気分で楽しめたり、これを20曲まで順序をプログラムしたり、8cmCDソフトもアダプターを使わずにそのまま演奏できるなどの機能を持っている。ダブルカセットはA→Bとテープを再生したり、A→B→A→Bとエンドレスで再生することも可能だ。重低音を強化してダイナミックな音が楽しめるX-BASS回路というものを持つ。目覚ましや留守録、スリープ、クロックの4つの機能を持ったデジタルタイマーつき。テレビのステレオ放送や2カ国語放送も楽しむことができる。CDからテープへの録音も簡単だ。
寸法：幅580×高さ195×奥行き230mm
重量：約6.0g



スピーカー同士の干渉を排除
CSD-XR5
¥47,800
アイワ㈱ Tel.03-835-1207

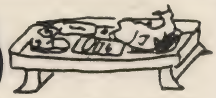
ラジカセはふつう小さなボディーの中に2つのスピーカーを積み込んでいるので、スピーカーどうしの音がジャマをし合う。そこで、スピーカー部分を内部で独立させた独自のアコースティック・サスペンション構造というものを取り入れた。また、重低音の再生のためには、DSL（Dynamic Super Loudness）という回路を使っている。CDは好きな曲を好きな順に16曲まで記憶し、プログラム演奏する。FM、AM、テレビの3バンド・チューナーつき。聴いている場からリモコン操作できる。音量レベルを光で知らせる。多機能タイマーつき。
寸法：幅580×高さ182×奥行き233mm
重量：5.5kg



デザインも自慢のヘッドホンステレオ
CP-F5
¥22,000
㈱ケンウッド Tel.03-486-5520

カセットケースより小さいコンパクトサイズで、ワイシャツのポケットにもスッポリ。手に当たる部分に曲面を使ったしゃれたデザインで、ブラック、ホワイト、グレイの3色がある。1時間で90%が充電されてしまうスピード充電で、単3アルカリ電池をあわせて使うと連続14時間のロングプレイがOKだ。エクストラーバスブースという回路で重低音を強化し、高音もアップ、しかもヘッドホンの振動板に新設計のリブを設けて重低音の再生を可能にした。
寸法：幅74.0×高さ109.5×奥行き24.0mm
重量：182g（電池を含む）

新春パソコン歌会始め



今年は皇居の歌会始めもないかもしれないネ。オジサンは伝統を守るために、ここに勝手に歌会を開催する。テーマは、「89年のパソコン」。全国から多数の応募があったが、優秀作5点を紹介しよう。

〈作品1〉
バッターや
二千ヒットは名球会
一六ビットならまや商会
（東京・吉原幾三）

[評]　まや商会は秋葉原の有名なバッタ屋さんで、よく98を買いに行く人がいる。ヒットとビット、名球会の〝会〟と商会の〝会〟でみごとに韻を踏んでいるところに作者の並み並みならぬ文学的センスが感じられる。

〈作品2〉
初夢や
モテぬ男のOL2
今やモテモテOS／2
（沖縄・金城珊瑚）

[評]　さっぱりモテない男に限って、意外と欲張りだったりする。OLのガールフレンドをいっきに2人くらいほしいというむなしい願いを抱く。そして、32ビット機用のOSであるOS／2は、引っ張りだこの人気。あやかりたい気持ちがよく表れている。

〈作品3〉
落第生
パソコンならば優等生
「不可勝ち（付加価値）」
と大威張りなり
（山形・出羽又）

[評]　優秀なパソコンショップでは、付加価値販売というものを心がけている。要するにハードだけ売っても使えないので、ユーザーがすぐ使えるソフトをくっつけて売るということだ。成績表に〝不可〟がついてしまった者の負け惜しみの歌である。

〈作品4〉
パソコンの
ボディーはどうしてベイジュなの
爺さん88
米寿なりけり
（島根・竹下総利）

[評]　どういうわけか、パソコンのボディーカラーはベイジュ系が多く、壁や下着や毛布などと同じ傾向にある。PC-88もまたベイジュだが、うちの88になる爺さんの場合は米寿だ。ちなみに88は「八」+「十」+「八」で「米」となり、米寿なのである。

〈作品5〉
3年前
山寺和尚さん寝正月
マリオ買いたしマリオなし
（北海道・もりまりも）

[評]　昔の山寺は娯楽が乏しいので、鞠つきくらいしか楽しみはなかったし、時には鞠もないのでネコを使った。現代は和尚さんもファミコンで遊ぶようになっているが、スーパーマリオブラザーズが登場したころは、品不足でなかなか手に入らず正月に間に合わなかった。あれから幾星霜。スーパーマリオは第3弾まで来た。エレクトロニクスの世界の無常感がひしひしと伝わってくる歌である。

イベントレポート

食もハイテク化

2つのグルメの祭典を見て……

グルメブームが続いている。だけど、ホントにみんなウマイものを知っているのだろうか？　どうもヘンなものを喜んで食っている人が多いような気がするゾ。11月末、東京で行われた２つの食べ物のイベントを見た結果、そう思った。

熱気噴射でアッという間にピザを焼く。

'88ジャパンフードサービスショー

11月25日から28日まで、東京・晴海の国際見本市会場では、「'88ジャパンフードサービスショー」というものが開催されていた。いま、大成長の外食産業ばかりが寄り集まった展示会だ。入場料は500円必要なのだが、いろいろ試食ができるとあって、会場は老若男女でギッシリ満員だった。

ところが、試食できるところは、××ハンバーガーだとか、○○牛丼とか、＊＊フライドチキンだとか、郊外レストランだとか、おなじみの会社ばかりなのだ。ふだん食い飽きているものばかりのはずなのに、日本人は列を作るのが大好きらしい。あっちもこっちも押すな、押すなの騒ぎになっている。

こうした外食産業を支えているのが、厨房施設や材料のハイテク化だ。より確実に、より早く、より手間がかからずに料理が作れるような工夫がどんどん広がってきた。展示会でもいくつかの新兵器が登場している。

洗わなくても炊ける米だ。

トーエイ工業(株)は熱風を材料に直接吹きつけて調理時間を短くしたオーブンを登場させた。ピザやグラタン、とりもも焼き、クッキーなどがこれまでの２～４倍のスピードで焼き上がる。

山種米穀(株)精米研究室では、米の味を科学的に分析する〝食味計〟というものを出展していた。米の味はデンプンの構造(アミロースの含有量)、タンパク質の含有量、水分、脂肪の酸化の程度から決まるそうだ。米に近赤外線という目に見えない光線を当てて情報を集め、パソコンで処理すると、米の味が数値で表れる。

いちかわアクト(株)というところは、洗わずそのまま使える〝不洗米〟というものを作った。あらかじめ米の胚芽部分を削り取ってきれいに磨いてあるのだ。ふつうの米よりは高い代わりに手間も時間もいらないし、水道代もかからないというわけだ。

冷凍食品では、寿司まで登場した。コチンコチンに凍らせたのりまきやお稲荷さんは、電子レンジでチーンすれば作りたてに戻る。

こうしてみると、外食産業などというのは、どうもいかに〝手抜き〟をするかというテクノロジーに一生懸命取り組んでいるのではないかと思えてしまう。〝早い〟、〝安い〟は満たされたとしても、〝うまい〟はどうなんだろうか。栄養なんかは、とても期待できそうにない。そして、そんなふうに作られた食べ物のために、日本人は列を作ってしまう。

ニッポン全国むらおこし展

11月25日～27日の３日間、東京・池袋サンシャインシティでは、「ニッポン全国むらおこし展」というのが、行われた。この５年間に全国のむらおこし運動で開発されたふるさと特産品がわんさと並べられた展示即売会だ。ここでもやっぱり地方のいろいろな名物が試食できる。おまけに入場料なしとあって、すごい人出だ。たった一口の寿司や、ツルッとひとのみのソバのために長い列ができてしまう。

そういえば地方を旅すると、だんだんお土産屋さんに並ぶものの種類が増えているようだ。みんな新しい商品を考えてお金もうけをしようと必死なんだなと思う。ただし、どこへ行ってもあまり珍しいと思うようなものがなくなってきた。無理をして作った特産品は、特産品ではないのかもしれない。毒ワイン事件のとき、山梨や北海道のワインも輸入ワインを使っていることがわかったし、日光土産の山菜漬けや信州特産のソバや、紀州名産の梅干しなどもほとんどが輸入ものだそうだ。

元祖一村一品運動の大分県のブース。

鳥取県は二十世紀梨を売り込み。

都道府県別に分けられたむらおこし展の会場でも、あっちでもこっちでも似たような〝名産品〟が見られたりした。パソコンやVTR、CDなど、日本のハイテク企業は〝横並び〟が大好きだけど、むらおこし運動が横並びになってしまったら、地方の個性はどこに行ってしまうのだろうか。

なんだか２つのイベントを見たら、食べ物の魅力が後退してしまった。

5時からオジサンの
GOJIKARA OJISAN NO
ハイテク地獄耳

パソコン・ブック情報
今売れている本 ベスト20

ロングセラーはC言語の本　東京神田神保町・書泉グランデ5F調べ

最新のベスト20のなかで、先月のベスト20にも入っていたのは、『標準コンピュータ業界ハンドブック』、『Lotus 1-2-3 ハンディ・マニュアル』などの4冊。こうなると、単なるベストセラーというより、ロングセラーというべきだろう。

「コンピュータ業界のことを紹介した本が、相変わらず根強い人気です」

とは、書泉グランデ・5F担当者の話だ。今月登場の『読書するプログラマ』も、そんな“業界もの”の一種といえるかも。

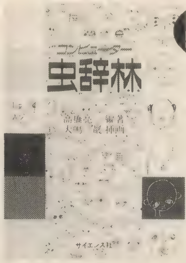
「が、それ以上に息の長いロングセラーは、C言語に関する本ですね」

今月も『Cのかんどころ』が第2位に入っているし、そのほかのC言語関連本も、堅実に売れているそうだ。今やB（BASIC）の時代は終わって、Cの時代というところか。MS-DOSの本も強い。

「今後の動きで注目されるのは、UNIX、X68000、QUICKなどに関係した本ですね。出版各社が、どんな本を出すかにもよりますが、かなりの人気を集めるでしょう」

パソコン・マニアのレベルは、ますます高まっているようだ。

注目の3冊はこれだ！

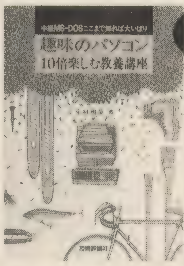


第17位
コンピューター虫辞林
■高橋亮一編著
大嶋　巌挿画
■サイエンス社
■880円

コンピュータ用語辞典のオモシロ版。あのAI（人工知能）も「一見知的な作業をこなすが、じつは教えられたこと以外は何もできないシステムの総称」といった調子だ。もちろんフツーの用語解説もされているのだが、このヒニクな寸言とへんてこりんなカットが、おもしろい。

第6位
読書するプログラマ
■祐安重夫著
■翔泳社
■1,600円

プログラマーも一流になると、こんなに読書をするのだろうか——とビックリさせられるような読書日記だ。それも専門的な洋書からミステリー、詩の本までと幅が広く、また「ときどき都電に乗りに行く」といったエッセイも興味深い。コンピュータ業界をめざす人はぜひ一読を。



第1位
趣味のパソコン10倍楽しむ教養講座
■平林雅英著
■技術評論社
■1,800円

MS-DOSを用いて、PC-9801を10倍も活用する方法を紹介した本だが、短くて役に立つサンプル・プログラムを数多くあげて、具体的に解説しているので、わかりやすい。ベスト20の第1位に進出したのは当然か。付録の資料編やキーワードによる索引なども便利だ。

ベスト20 ブックランキング

1	趣味のパソコン10倍楽しむ教養講座	技術評論社
2	Cのかんどころ	ラジオ技術社
3	リフィール通信VOL.8	アスキー
4	ウィンドウズ・プログラミング	富士ソフトウェア
5	オブジェクト思考のプログラミング	トッパン
6	読書するプログラマ	翔泳社
7	入門ハイパーカード	日本実業出版社
8	X68000パワーアッププログラミング	アスキー
9	ハイパーカードアイディアブック	日本ソフトバンク
10	QUICKC入門	諮出版
11	TURBO Cパーフェクトリファレンス	B·N·N
12	プログラミング言語C++（プラスプラス）	トッパン
13	TURBOPASCAL プロフェッショナルマニュアル	JICC出版局
14	標準コンピュータ業界ハンドブック	星雲社・ラディクラボ
15	Lotus1-2-3 ハンディ・マニュアル	ナツメ社
16	パーソナルUNIX道具考	CQ出版社
17	コンピューター虫辞林	サイエンス社
18	MIFES ver.4活用マニュアル	ナツメ社
19	MS-DOSハンドブック	ナツメ社
20	MS-DOS 3.3実用ガイド	エーアイ出版

ハロー!ポプコムネット

ポプコムネットの電話番号は03-239-6985です。

年もあらたまり、ビシッ！と気合い十分。まずは、めでたいめでたい。今年もよい一年になりますよーに。

さてと、2カ月もの間お休みしていたわけですけれど、まずは今月より復活させていただきます。以前同様、またよろしくっ。なんとか(?)、『サバッシュ』地獄からも解放されて、とりあえずは時間の感覚も戻ったみたいだし……!?

◆　◆　◆

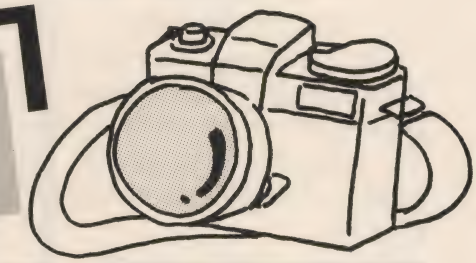
定期的に行う集会も含めて、わりにイベントが多いこのネットですが、去る11月27日には"絶叫マシン・ツアー"なるものが行われました。

タイトル :Z:賛！！！　　　(**トウコウシャ No.130605　**トウコウビ゛:88/11/15)
ども、ＺＥＬＬです。
=
ほー、「豊島園ツアー」に、ＯＴＯさんも参加？

ははは、ほーんと娘さんつれてきてほしーなぁ・・・・。

（狼の群の中に・・・みたいだなぁ。え゛？私は、良い子ですから。）

タイトル :NY:タロット　　　(**トウコウシャ No.140131　**トウコウビ゛:88/11/16)
◇ぬぁにィ、ＯＴＯサンの娘サンが絶叫の生け贄、じゃないゲスト参加するかもって。
それはそれはオイシイお話しですねぇ。しかしィィィ、私はァァァ、不参加ァァァ！！
出席者はちゃんと写真をとって、集会ンときには絶対持ってきましょうねぇ。
もち、他のヒトの写真も忘れずにね。特に、誰とは言わないけど＊＊＊サンとかネ。



タイトル :んーむ　　　(**トウコウシャ No.130661　**トウコウビ゛:88/11/16)
んーと１１／２７みんな行くんだぁぁ　いーなぁ
私も行きたいょぉぉぉぉ　でもでも面接が始まるのが
１１時なんですぅぅ・・・で人数多いから終るのは
３時頃だと思うし・・・ウルウル　れぼぉとよろしくね！＞ＡＬＬ

ってことでまた明日！

ばいばぁい

みいな

タイトル :Z:疲！！！　　　(**トウコウシャ No.130605　**トウコウビ゛:88/11/27)
ども、ＺＥＬＬです。
=
ふー、いま、ふろはいって、ひといきつきました。

いやー、今日の「絶叫」、ナイスッ！

もー、きょーれつでした。
=
いやー、フライング・パイレーツは、私の「天敵」になりそーです。

どーも、あれにのったあとは、かならず「胃」&「肺」&「腸」が変、変、変！！

きもちわりぃっ！

で私は、５つか６つか、乗り物をパスしてしまいました。

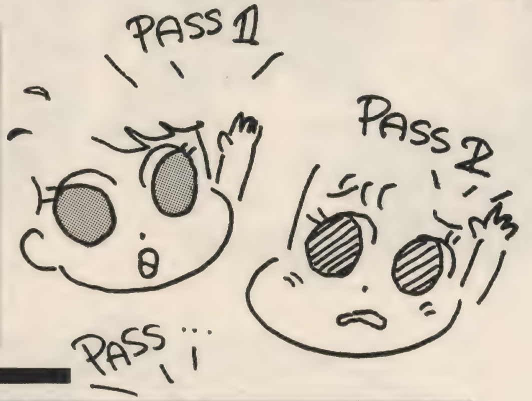
（すべてに乗ったのは、銀さんただ１人。すげ）
=

タイトル :Ma:I have no time... (**トウコウシャ No.140222 **トウコウビ':88/11/28)

どもどもMa．Maisonです。

昨日は疲れました。ほんとに、、、。
あのあと PM10:30からバイトに行って、
さっき帰ってきたところです。

絶叫ツアーはみんなパスを多用して、
も～。ＺＥＬＬさんがいっちばんひ弱でしたねー。
私は一個パスしたけど、なんか前乗ったのと
似たようなやつで、寒いだけみたいだったからで、、、。
パスは３までと言いつつ一体何回パスしたのやら。



中にもあるように、シスオペ氏のお嬢さんにラブコールを送ってはみたものの、あえなくフラれてしまいました。わずか5名の参加者のなかに、紅一点、KIRA（120155）さんの存在を忘れることはできません。

◆　◆　◆

お昼ごろから入園して、閉園まで乗り続けたせいか、メンバーには疲れの色が隠せませんでした。にもかかわらず、そのあとにはボウリングをしてしまったという、ハードな一日でした。次回は、あなたの番ですよ⁉

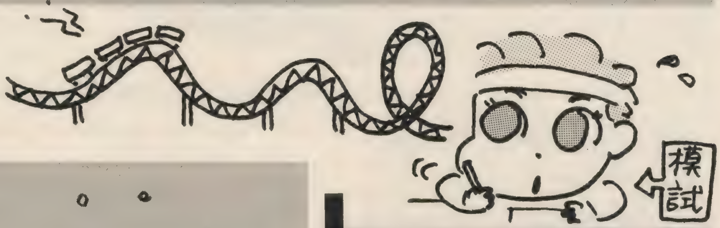
タイトル :弱元気１　　　(**トウコウシャ No.120093 **トウコウビ':88/11/28)
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－
はぃっ。 ＴＯＭＯＫＵＮです。
絶叫？ なんだそれは？ 知らんなぁ。

だれだー！ 俺が模試の日に企画したやつはー！ （ほとんど、あぶねぇやつ）

くそっ。またもや模試のせいで行けなかった。

豊島園だったのですか！ プールは人が多かったでしょ？ 違う？

流れるプールは楽しいよねー。 へっ？ 違う？
今度は富士急ハイランドに行きましょうよ。（行った事ないけど。）



おびえた街の中から、

立ち上がる勇気を求めて．．

泡末の人．．Tacchan

悲しみに満ちた日々を

輝きに変えて

泡末の人．．Tacchan

お前のこと今も想い続けてるよ

ああ今の俺でもう一度だけ愛したい．．

泡末の人．．Tacchan

思い出してはならぬ記憶を、

再び思い出した時人は、

忘れる努力をするよりも、

一晩中泣いてみた方がいい．．

泡末の人．．Tacchan

泡沫の夢

泡沫の愛

そして、わたしは泡沫の人．．

Tacchan

どうです、ポエムしているでしょう？

これは、Tacchan（130231）さんが書き込みの最後の数行に残していく、小さなメッセージです。明るく陽気な彼ですが、みずから“吟遊詩人”を名のるだけあって、時には感動的に時には感傷的にさせることができる人です。

そろそろ今月も終わりかな。ではまた。　　　（銀猫－110118－）

ROM

ROMはふつうはRead-Only Memoryの頭文字を取ったものですが、パソコン通信の世界ではこれをもじって、Read-Only Memberの意味に使っています。パソコン通信は相互に情報交換するのが目的ですから、読むだけでなく、書き込みをするのが礼儀となっています。

爆走パソコンQ&Aサーキット

やーまーはしろがねー、朝日をあーびーてー、と。うおおっ、スキーシーズンど真ん中じゃいっ。飛び散る雪けむり、白銀のスロープ、ビビッドなゲレンデギャルたちがオレを呼ぶ。パラレルゥ？　ウェーデルン？　そんなナンパな滑りはメじゃないぜ。スキーのだいご味は直滑降！　これに限るっ。すべりだしたら止まらない、ノンストップゆーちゃんとはオレのことでー、と編集部で一人燃えてしまう今日このごろ。みんながゲレンデでウハウハしてるのに、なんでオレは東京のど真ん中で原稿書いてにゃならんのだ、エーンエン。だれか私をスキーにつれてって……くんないよな、やっぱし。

Q 12月号の大分県のFM77AVです。例のプログラムを送ります（ちょっとちがうけど、ほとんど同じ）。このプログラムは、マイコンベーシックマガジンの88年5月号に載っていたものです。DATAの作り方を教えてください。お願いします。

大分県／FM77AV

A 出た。88年12月号、まだこのコーナーが「新・入門者のためのQ＆A」と呼ばれていた時代（と言ってもたったの2号前だけどね)、ポプコムバイト軍団巻き込んで、あーでもねーこーでもねーと考えたあの推理プログラムである。あんときは結局わかんなーいで終わってしまったが、今回はオリジナルのリスト込みで再度登場。「もっと長いリストを」と叫んだ黒バイト君の苦労も報われるというものだ。

今回はプログラムの意味もデータの作り方もバッチリだかんね。AV君ご安心を。

しかしAV君、他誌のリストをポプコムに解説せーとはえ一度胸じゃ。このケンカ買ったぁ！

とりあえず12月号を読んでない人のために、簡単にあんときのコトを話しておこう。

次のページのリストを見てほしい。40行のやっている意味がわからない、データの作り方も教えてほしいってのが、12月号の質問だった。あのときはリストも手書きで、まるでそれだけで動くプログラムみたいだったけど、今回のオリジナルを見て初めてわかった。コラ、どこが同じじゃ、ぜんぜんちゃうやんか。全体の構成が見えなくては、BASICプログラムの解説なんてできないんやでー。

それではプログラムの解説に入ろう。このプログラムはラビリンスタイプのロールプレイングゲームである。このテのプログラムの場合大きな部分を占めるのが、登場キャラなどのグラフィック定義用データ文。抜粋したリストのデータ文も、グラフィックのドットデータなのだ。16進数4ケタの各ケタで、横4ドットずつのドット情報を表す。ここでは、2190〜2264行までで1つのキャラクターを定義しているみたい。ここまでは、リストの全体を見ればすぐ予想がつく。フムフム。

問題は40行のFOR文とNEXT文で囲まれた代入文である。VAL(〝&H″＋Z$)はわかるにしても、そのアトの＋(VAL(〝&H″＋Z$)> &H7FFF)＊2＾16には何の意味があるのだろうか。この前のときも、ここでつまずいたのだ。でも今日のオレは違うぜっ。

40行をもう一度よく見てくれ。この代入文の代入先は、0%とゆー整数型の配列なのだ。なぜ整数型かというと、グラフィックデータ表示時に使うPUT命令では、整数型の配列データしか使えないから。

次にデータ文のほうを見てみる。PUT命令で使う配列内のグラフィックデータは、16進数4ケタずつで表されているので、データもそれに合わせた形になっている。

さてこのデータをそのまんまREAD文で読み込んで、VAL関数使って整数型配列に代入しようとするとどうなるか？

エラーなのである。なぜかというと、読み込んだ16進4ケタをそのまま整数化すれば、当然値は0〜&HFFFFすなわち0〜65535までとなるが、BASICの整数型で扱える数は－32768〜＋32767までだから。

内部的には、0～&H7FFFまでが正整数で、&H8000～&HFFFFまでは、負の整数を表している。だからこの領域のデータを配列に代入するためには40行のプラス以降の部分が必要になる。具体的には、&H7FFFを超えるデータのときは、代入する前に２の16乗を引いてやる。こうすれば代入されるデータは10進上はちがった値になっても、内部的にはBASICの負整数データを表す形に変換され、データとまったく同じ16進数４ケタが配列に代入される。まっ、ワザでんなー。このへんは、深く考えると頭がラーメン化すっから、知りたくない人はおまじないと思えばいい。

ふっふっふ、どうだAV君。これでわかんねーならしょうがない。飛行機代は出さねーけどポプコムへ来いっ。いつでも挑戦を受けるぜっ。

あー疲れた。たまにアタマ使うとコレだもんな。あ、それから、東京都町田市の匿名希望23歳さん。重要なヒントをどうもありがとう。キミの手紙はとっても読みにくかったけど（ほっといてくれ！の声アリ）、整数型のおまじない説、ばっちし参考にさせてもらったかんね。こーゆー手紙のやりとりがあるから楽しいぜ。23歳、いやー若いねー。本人はみっともねートシだよ、まったくなんて書いてっけど、じゃ25のオレはどーなんだ。

ちなみに担当者がわからんそうだからここでシッカリ自己宣伝しておこう。「私の名前は闘魂Y。空手歴３年と６カ月、ポプコムのやっちゃんとはオレのことでー」。今月号のポプコムバンドのメンバーにもしっかり入ってっから、だれがオレかはがきで当ててみてくれ。そのさい、はがきには短いコメントをつけるように。内容は何でも可、言いたい放題だ。当たった人のなかから、抽選で１名様のコメントを、このコーナーに載せちゃうぞっ(マジ)。送り先は、ポプコム編集部パソコンサーキット「これが㊞だ」係まで。

うっ、こんなコトで15行も使ってしまった。ノリがよすぎるのも考えモンだぜ。もうちょっとでこのままこの質問を終わってしまうところだった。

で、データの作り方だけど、このプログラムの説明記事を読むと、終わりのところにキャラクターはFMプログラム大全集のSUPER PATTERN EDITORを使って作ったとある。こういったグラフィックエディターを使えば、PUT命令でそのまま使えるデータを簡単に作れるのだ。

出版社に問い合わせた結果では、このFMプログラム大全集とは「FM-7／77／AVプログラム大全集」のことで、プログラムの掲載号のアタマのほうにも広告が出ている。去年の２月に出版されたので、もう書店には置いてないと思う。そのときは、本屋さんか出版元の電波新聞社に直接注文すればよいそうだ。

```
10 ** SHOKI **
 .............
40 RESTORE 2190:FOR I=0 TO 95:READ
 Z$:O%(I)=VAL("&H"+Z$)+(VAL("&H"+Z
$)>&H7FFF)*2^16:NEXT
 .............
2190 ** YOU **
2200 DATA 0001,F800,000A,FF00
2202 DATA 0615,7F80,0615,5F80
2204 DATA 0314,9780,0312,2180
 ........................
2264 DATA 0001,0600,0000,0200
2270 ** FIGHTER **
 ........................
```

Ⓠ FM77AV用の音楽プログラムをPC-8801mkⅡSR用に移植したいんですけど、@命令が、どういうように変えればいいかわからないので、ぜひ一覧表を作ってください。

兵庫県／福原　史生

Ⓐ BASICで気ィ狂ったアトは、さわやかにレッツ・ミュージック……といきたいとこだが、ま、音楽オンチのオレとしては同じようなモンだわな。最近つくづく、何か楽器ができたらなーって思うんだよね。

言葉でしか自分を表せないオレとしては、音楽っていいなー、ウンウン、と聴いてるしかないのだ。コレはくやしいっ。

さて話をもとにもどすけど、質問文中の@命令、コレはPLAY文中の演奏データの中に置いて音色を変えるための命令だ。@のあとに音色番号を置いとけば、以後その音色でターラーラララ ラーターラララララとなる。ちなみにこれは長渕剛の「とんぼ」のワンフレーズのつもり。ナニ、そうは聞こえない？　イマジネーションが足らんのだよイマジネーションが。ただこの曲に合いそうな音色は、88か77には見当たんないけど。

ピットイン カーソル

カーソルのもとはアロー（矢）である。もちろん言語学的にもパソコン史のうえでも、何も関係はない。だからって大ウソつきと石を投げないでほしい。オレはカーソルときくと、なぜか東京渋谷のプラネタリウムの懐かしーあの矢印を思い出してしまうのだ。

白天井のまるいドームの水平線のあたりに張りつけられた、黒い紙を切りぬいた東京のシルエット。

イスに座っていると場内がゆっくりと暗くなり、太陽が西に沈んでいく。バックに流れる未完成交響曲。

そして太陽が見えなくなると、そこはもう満天の星空である。初めてのとき、まるでどこかの草原にほうり出されたような気がしたのを今でも覚えている。

そして落ち着いたナレーションのなか、あの矢印が一つ一つの星座をさしていくのである。

今ではシンプルすぎる設備だが、東京育ちのオレにとってこの星空はサイコーのワクワクモノだった。

これはきっとウチのアニキの影響だろう。小学校時代の兄は天文大好き少年だったのだ。

よく兄の望遠鏡をのぞかせてもらった。丸い小さなアナの向こうに見えたのは、物干しザオにひるがえるパンティーなんかじゃなかった。

何万、何億もの時を超えてたどり着いた光の世界、青く光るプレヤデス、美しいアンドロメダ星雲、かげろうのようにゆらめく巨大な月面……エトセトラ。

それらを見たことを、オレは一生忘れない。

この音色番号は、FM77AVの場合77個、PC-8801SRでは61個ある。相変わらずの各社バラバラで、互換性はまったくない。

こんなふうじゃ音楽する前にパラメーターで頭はぐしゃぐしゃだぜ。

PC-8801mkIIとFM77AVの音色一覧表を載せておく。

この表は、去年の3月に出た我がポプコムの別冊、「FM音源サウンドコレクション」からの抜粋だ。

この本では、PCシリーズとFM77AVシリーズ間の音楽プログラムの移植方法にも触れているので、キョーミのある人は注文してくれいっ。この本も、本屋サンでは売り切れてる可能性大だけど、注文すれば手に入るはず。出版社はもちろん小学館ぢゃ。

Q ぼくはPC-88VAを買ったのですが、訳あって、今は「ビデオ出力」を使用しているのですが、今までV3モードはプログラムでしか使ったことがなく、ゲームはV2モードばかり使っています。そこで聞きたいのですが、ビデオ出力でV3モードorVA専用のゲームは動きますか、動きませんか。それとも動くものと動かないものがありますか。どうか教えてください。

岐阜県／98式AV-イングラム

A 訳ありとは、意味深な。ところで質問の内容は要するに、V3モードでビデオ出力使ってゲームができるかいなということなワケ？

ちょっとムツかしい問題だね。ソフトの作り方によるから。

V3モードの場合、ソフト的にビデオ出力のON／OFFを切りかえられるだろー。たいていのゲームソフトでは、起動時にマシンの初期設定をするから、そこでビデオ出力をOFFにしてると、起動前にいくらビデオ出力をONに設定しても、ビデオ画面には何も表示されないことになる。

現に編集部のV3モード用ソフトを走らせてみたけど、音が出るだけで画面は真っ暗なままだった。

それに、ビデオ出力では、グラフィック表示は640×200までだから、タテ400ドットを使うようなソフトはダメ。また専用アナログディスプレイが必要とか書いてあるソフトがよくあるけど、これも、アナログディスプレイをつなぐとビデオ出力モードの設定ができないからボツ。

とまーこんなところで、V3モード用の大部分のソフトは、ビデオ出力に対応してないみたいだ。

それでもどーしてもビデオ出力でゲームがしたいってんなら、買う前にソフトハウスかパソコンショップで確認するしかない。

たいして役に立てなくてすまないけど、やっぱRGBディスプレイにつないでからゲーム買ったほうがヨイんじゃない？

PC-8801mkIISRとFM77AV音色一覧表

PC-8801mkIISR

音色番号	音色名	音程のずれ
0	Default VOICE	
1	BRASS 2	−8
2	STRING 2	
3	EPIANO 3	
4	EBASS 1	−8
5	EORGAN 1	
6	PORGAN 1	+8
7	FLUTE	+5
8	OBOE	
9	CLARINET	
10	VIBRPHN	+5
11	HARPSIC	
12	BELL	
13	PIANO	
14	MUSHI	
15	DESCENT	
16	UFO	
17	GRANPRI	
18	LASER 1	
19	LASER 2	
20	SIN WAVE	
21	BRASS 1	
22	BRASS 2	
23	TRUMPET	
24	STRING 1	
25	STRING 2	
26	EPIANO 1	
27	EPIANO 2	
28	EPIANO 3	
29	GUITAR	

音色番号	音色名	音程のずれ
30	EBASS 1	−8
31	EBASS 2	−8
32	EORGAN 1	
33	EORGAN 2	
34	PORGAN 1	+8
35	PORGAN 2	+12
36	FLUTE	+5
37	PICCOLO	+8
38	OBOE	
39	CLARINET	
40	GROCKEN	
41	VIBRPHN	+5
42	XYLOPHN	
43	KOTO	
44	ZITHER	
45	CLAV	−8
46	HARPSIC	
47	BELL	
48	HARP	
49	BELL／BRASS	
50	HARMONICA	
51	STEEL DRUM	+5
52	TIMPANI	
53	TRAIN	
54	AMBULAN	
55	TWEET	
56	RAIN DROP	
57	HORN	
58	SNARE DRUM	
59	COW BELL	
60	PERC 1	
61	PERC 2	

FM 77AV

分類		音色	分類		音色	分類		音色
			ギター&ベース	26	エレクトリックベース 2 ELECTRIC BASS 2	効果音	52	カー CAR
金管楽器	1	トランペット TRUMPET		27	シンセベース SYNTH BASS		53	モーターサイクル MOTORCYCLE
	2	ホルン HORN	シロフォン	28	シロフォン XYLOPHONE		54	グランプリ GRAPRIX
	3	チューバ TUBA		29	グロッケン GROCKEN		55	パトロールカー PATROL CAR
	4	ブラス 1 BRASS 1		30	ビブラフォン VIBRAPHONE		56	アンビュランス AMBULANCE
	5	ブラス 2 BRASS 2	そのほか	31	ハープ HARP		57	ヘリコプター HELICOPTER
	6	ベル／ブラス BELL／BRASS		32	リコーダー RECORDER		58	シェプ SHIP
木管楽器	7	ピッコロ PICCOLO		33	ハーモニカ HARMONICA		59	ウェイブ WAVE
	8	フルート FLUTE		34	チター ZITHER		60	レインドロップ RAIN DROP
	9	クラリネット CLARINET		35	コト KOTO		61	バード BIRD
	10	オーボエ OBOE	ドラムス	36	スネアドラム 1 SNARE DR 1		62	ドッグ DOG
	11	ファゴット FAGOTTO		37	スネアドラム 2 SNARE DR 2		63	テレフォン TELEPHONE
弦楽器	12	ストリング 1 STRING 1		38	バスドラム BASS DR		64	アラーム ALARM
	13	ストリング 2 STRING 2		39	オープンハイハット OPENED H.H.		65	ワイングラス WINE GLASS
鍵盤楽器	14	ピアノ PIANO		40	クローズハイハット CLOSED H.H.		66	クラッシュ CRUSH
	15	エレクトリックピアノ 1 ELECTRIC PIANO 1		41	シンバル CYNBAL		67	ハートビート HEARTBEATS
	16	エレクトリックピアノ 2 ELECTRIC PIANO 2	パーカッション	42	ティンパニ TIMPANI		68	フットステップ FOOTSTEPS
	17	エレクトリックピアノ 3 ELECTRIC PIANO 3		43	カウベル COW BELL		69	ユーフォー UFO
	18	パイプオルガン 1 PIPE ORGAN 1		44	ベル 1 BELL 1		70	レーザーガン LASER GUN
	19	パイプオルガン 2 PIPE ORGAN 2		45	ベル 2 BELL 2		71	エクスプロージョン 1 EXPLOSION 1
	20	エレクトリックオルガン 1 ELECTRIC ORGAN 1		46	スティールドラム 1 STEEL DR 1		72	エクスプロージョン 2 EXPLOSION 2
	21	エレクトリックオルガン 2 ELECTRIC ORGAN 2		47	スティールドラム 2 STEEL DR 2		73	サウンドエフェクト 1 SE 1
	22	ハープシコード HARPSICHORD		48	パーカッション 1 PERC 1		74	サウンドエフェクト 2 SE 2
	23	クラビネット CLAVINETT		49	パーカッション 2 PERC 2		75	サウンドエフェクト 3 SE 3
ギター&ベース	24	ギター GUITAR	効果音	50	トレイン 1 TRAIN 1		76	サウンドエフェクト 4 SE 4
	25	エレクトリックベース 1 ELECTRIC BASS 1		51	トレイン 2 TRAIN 2		77	サインウェイブ SINE WAVE

Q MSX2でSCREEN8にした場合、「1ドットの画素ごとに256色中の1色を選んで色指定できる」とありますが、どのようにしたらできるのでしょうか？ 本当の初心者なので、とってもくわしくお願いします。

福島県／8NVB

A さて、今月のパソコンサーキットもいよいよ終わりに近づいてきた。ゴールへ向けて最後のアクセルひと吹かし。ラスト1周はまたもべーしっくだっ。

まず、MSX2の場合画面モードは0～8までの9個ある。うち0と1はテキスト用、また2から7までは最大16色までのグラフィックしか使えない。したがって256色使うには、画面モードを8にするしかない。もちろんVRAMは128Kバイトが必要だ。画面モードを8にするには、SCREEN命令を使えばよい。ここまでは話はカンタン、でもこっから先が少しややこしい。

スクリーン8での色指定では、カラーコードと呼ばれる色番号を使う。256色それぞれに、0から255までの番号がふられているのだ。で、このカラーコードを出すには、ちょっとした算数が必要になる。

パソコンでは、色を緑と赤と青をミックスして作り出すようになっている。そのさい、各色の明るさ（これを輝度という）を指定できるのだ。

緑と赤は0から7まで、青は0から3までででこの輝度を表す。いずれも0に近いと暗く、数が大きくなるほど明るくなる。この輝度を使ってカラーコードを算出するわけだ。

カラーコード＝緑の輝度（0～7）＊32＋赤の輝度（0～7）＊4＋青の輝度（0～3）

この式で0～255までのカラーコードが得られる。たとえば、明るい緑は7＊32＝224、暗い紫は1＊4＋1＝5ってわけ。

カラーコードがわかったところで、次はその使い方。

COLOR命令で、前景色と背景色を指定してみよう。以後PSET命令（1ドットの点を打つ）やLINE命令（直線を引く）などを使うと、前景色で点や線が画面に出てくるはずだ。

またCOLOR命令を使わなくても、PSET、LINE、CIRCLE（円をかく命令）などの各グラフィック命令ごとに、色指定をすることもできる。詳しい命令の文法については、マニュアルを見てほしい。カラーコードと書いてあるトコに、さっきの式の値を入れてやればいいだけだ。ただし、グラフィック命令を使う前に、SCREEN命令で画面モード8にしておくことを忘れないように。

ま、それほどムツかしい話じゃなかったと思うけど、8NVBサン、わかったカナ。あかんかったら、アタマのFM77AVサンみたいにまたはがきをくれいっ。

とゆーわけで、最後にもうひと言。

「私はだれの挑戦でも受けーる！」

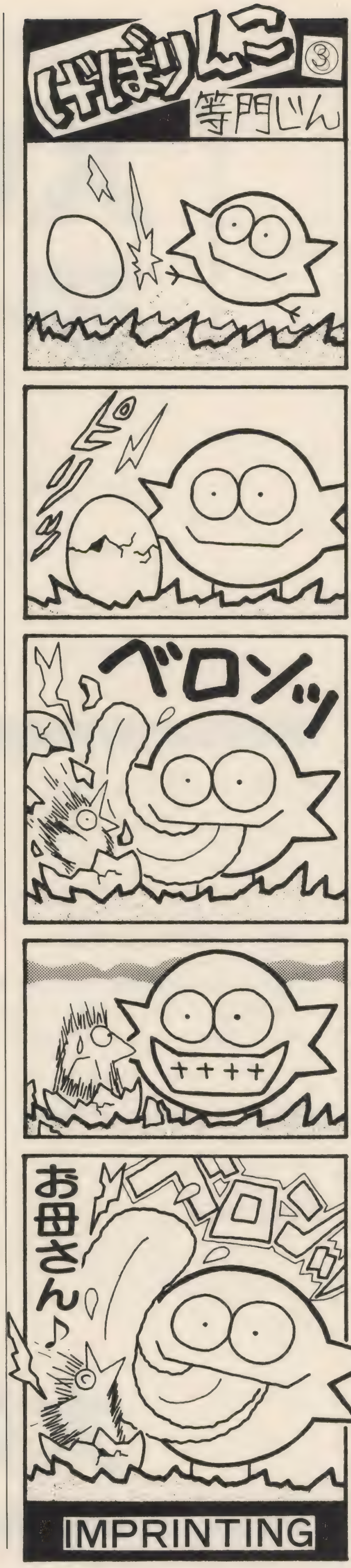
（追伸）

じつは、88年12月号のテクノダムコーナーで紹介した「アスキーファイルエディター」のところで、説明が一部抜けていたのでアル。すんません。で、あのコーナーもオレの担当だったから、この場で訂正箇所を載せておこう。

抜けていたのは、操作の説明のところのCUT命令の部分。

この命令を選択すると、抜粋元と抜粋先のファイル名を入力したあとに、1行だけファイル内容が表示される。ここで次の行へ行くには、リターンキー以外のキーを押す。リターンキーを押すと抜粋先頭行が決定され、文字が緑色になる。2回目のリターンキーでは、抜粋最終行が決まる。またこのときリターンキーの代わりにAキーを押すと、最初のリターン以降の全文がすべて抜粋されることになる。

以上、テクノダムの追伸でしたっ。



シャープ

[X68000 データブック]

●
ポプコム編集部編
●

モトローラの68000CPUを搭載したX68000を使いこなすための
ソフトおよびハードウェアに関する技術情報データブックです。
わかりやすい解説つきで、X68000プログラム開発に必要なハードウェア関係の
データが完全収録されています。
また、ソフトウェア体系についても、X-BASIC外部関数の
使用方法、オペレーティングシステムHuman68Kファンクションコール、
IOCS使用方法が収録されています。

収録内容

第1章　ハードウェア構成
ブロックダイアグラム／メモリマップ／I/Oポートアドレス／エリアセット／システムポート／CGROM／割り込み／スイッチ・電源・LED・汎用ポート

第2章　画面構成と制御
X68000の画面構成概要／テキスト画面／グラフィック画面構成／スプライト画面／テキスト画面とグラフィック画面の制御(CRTC)／ビデオコントローラ／スーパーインポーズとオーバースキャン

第3章　キーボードとマウス
キーボード／マウス

第4章 周辺I/O
ディスクシステム／プリンタ／ジョイスティック／拡張スロット／入出力インタフェイス

第5章　サウンド
サウンド回路／FM音源部／音声合成

第6章　周辺LSI
DMAC／MFP(Multi Function Peripheral)／SCC(シリアルコミュニケーションコントローラ)／RTC(リアルタイムクロック)

第7章　ソフトウェア構成
ソフトウェア体系／X-BASIC／X-BASIC外部関数仕様

第8章　Human68Kファンクションコール
ファンクションコール

第9章　IOCS(Input Output Control System)
IOCS使用方法／IOCS一覧

大好評発売中!

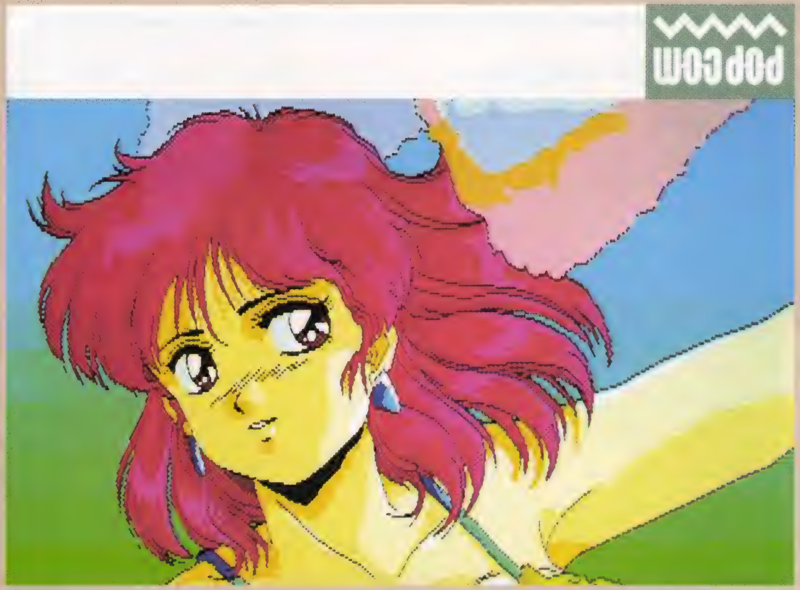
●B5判／256ページ　定価2,900円

©菊地通隆／葦プロダクション、日本テレビ、創通エージェンシー、サンライズ、鳥山明／エニックス、Fairy Dust、あいどる、アートミック

POPCOM C.G.GALLERY
1989 FEBRUARY
CASSETTE LABELS

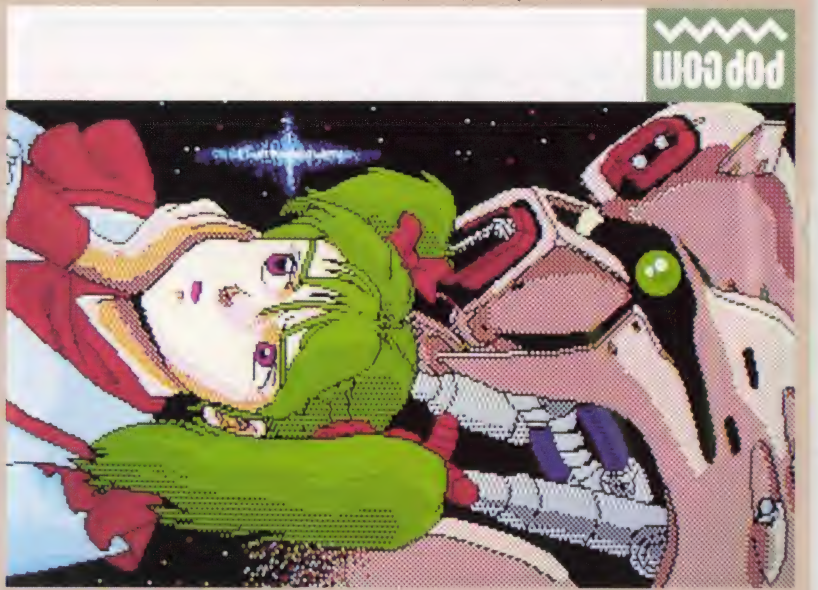
あなたのC.G.作品を、このページで発表します。
作品はフロッピーまたはカセットテープでお送りください。完全なオリジナル作品でない場合は、原著作者の許可をいただかなければ掲載はできませんので、必ず参考にした資料名、原著作者名、発行元などを明記したものを同封してください。出典の不明なものは掲載できない場合もあります。

〈送り先〉〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第２ビル㈱新企画社POPCOM編集部CG係



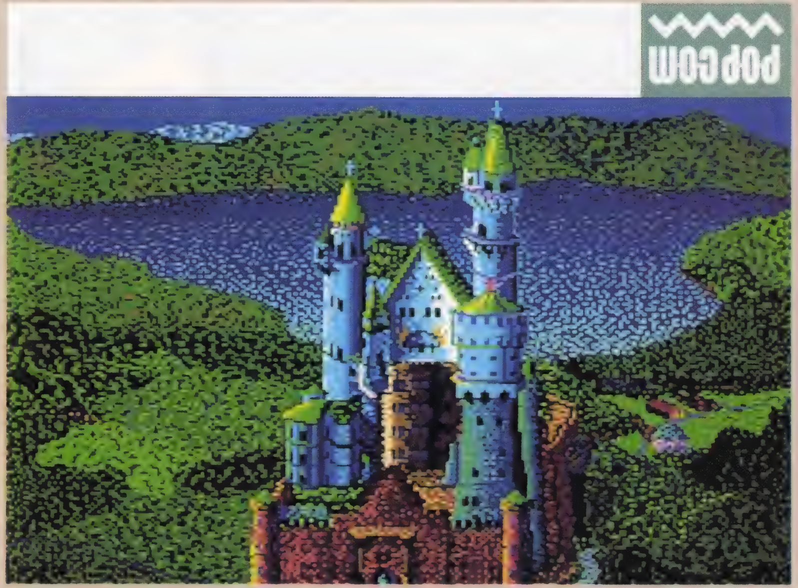
アニス　佐藤裕二　ダ・ビンチ

ボーグマン　藤田　茂　MSX2



クェス＝パラヤ　深水&展開　ダ・ビンチ

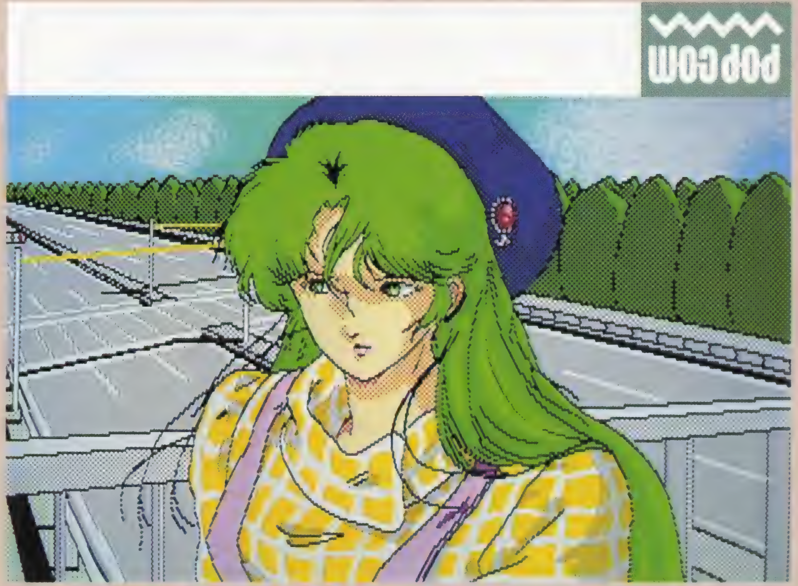
ドラゴンクエスト　下條光裕　ダ・ビンチ



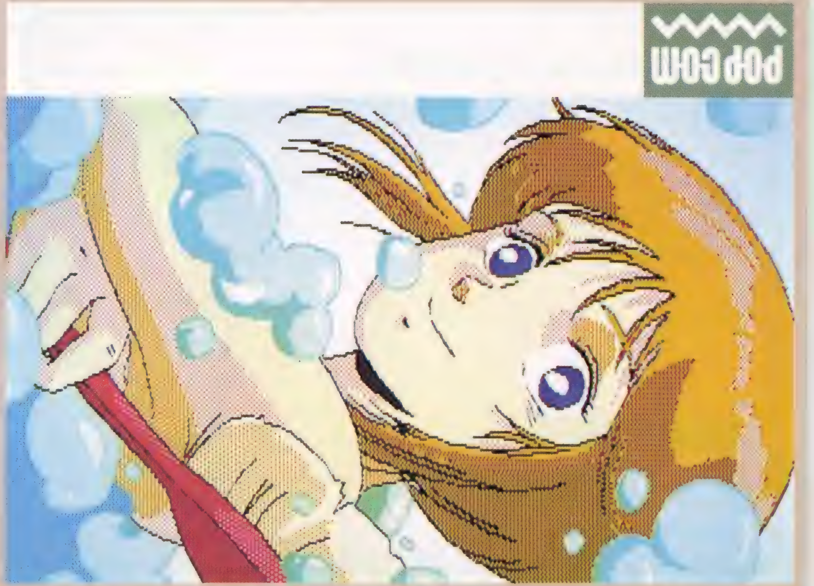
ノイシュバンシュタイン城　丸山博之　MSX2

e·tude　Creater Z　X1turbo

女の子　佐野彰則　MSX2



メガゾーン23PART II　中本宏一　ダ・ビンチ



エルピー・プル　桂　ダ・ビンチ

CGの巨匠をめざすキミに最短コースを教えよう。

スタート

©小学館 ©新企画社・HAL研究所
©高橋留美子・キティ・フジテレビ

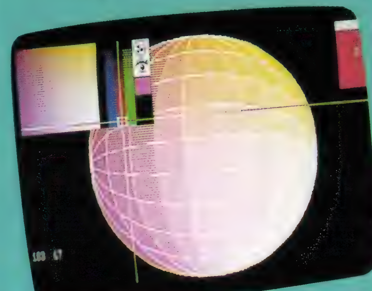
1 これぞ本格派。CGのプロテク機能ずらり。

スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチ

PC-88シリーズ(5インチディスク)	6,800円
X1シリーズ(5インチディスク)	6,800円
FM-7/77AVシリーズ(3.5,5インチディスク)	6,800円
PC-9801(MS-DOS)(5インチ2HDディスク)	9,800円
MSX2(3.5インチ2Dディスク)	7,300円

2 最大729色。パレットで2色合成おてのもの。



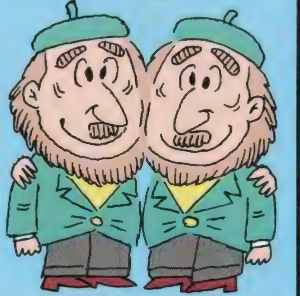
ダ・ビンチは8つの基本色はもちろん、ユーザーパレットを使って2色合成も可能。最大729色の中間色が使い分けできる。ウデの見せどころだ。

3 9種類のペン先。エアブラシ機能がうれしい。

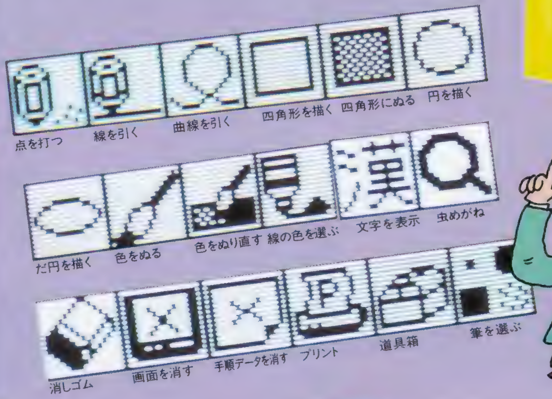
ダ・ビンチで使えるペン先は極細から極太まで9種類。さらに微妙な濃淡をぬりわける4種類のエアブラシ機能がついて、だんぜん本格的。

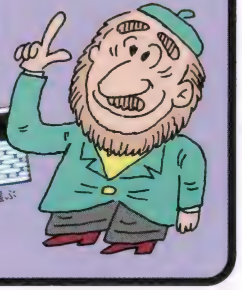
4 4つのコピー機能で傑作量産。

普通コピーに、左右反転コピー、上下反転コピーそして上下左右反転のウルトラコピー。4つの機能で、傑作ぞくぞく。



5 すべての機能をアイコン表示。操作性ばつぐん。





6 トラックボール、マウスなど対応機種豊富。

ダ・ビンチで使える入力装置

入力装置名	PC88シリーズ※1	X1シリーズ※2	FM-7 77シリーズ※3
〈トラックボール〉			
CAT-8800(HAL研)	○	×	×
CAT-X1(HAL研)	×	○	×
CAT-FM(HAL研・未発表)	×	×	○
〈タブレット〉			
PC-8875(NEC)	○	×	×
〈デジタイザー〉			
MYPAD-A3(関東電子)	○	○	○
WT-3000(ワコム)	○	×	×
GT-4000(OSCON)	○	×	×
DST-4A30(ぺんてる)	○	×	×
〈イメージスキャナー〉			
IN-501(NEC)	○	○※4	○※4
IN-502(NEC)	○	○	○
〈マウス〉			
アスキーマウス	○	×	×
NEOS I/Oマウス	○	×	×
FM用マウス	×	×	○

(注) ○は利用可能な入力装置,×は利用できない入力装置
※1 SR/FRはV1モード,MRも可
※2 X1-turboはturbo機能には対応していませんが動きます。
※3 FM77AVはAV機能に対応していませんが動きます。
※4 IN-501の2階調モードのみサポートしています。

●ダ・ビンチの入出力装置のサポートは、予告なく変更する場合がありますので、ご購入の際は、パッケージの表示をお確かめの上、お買い求めください。

ダ・ビンチで使えるプリンター

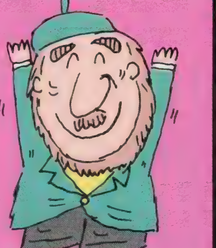
PC-88シリーズ	X1-シリーズ	FM-7/77シリーズ
〈NEC〉 PC-PR201 201CL 201T PC-8023C/8024 PC-8821/8822 PC-PR101/101T PC-PR406 〈エプソン〉 JP-80 MP-80TypeⅣ 〈シャープ〉 IO-700/720	〈シャープ〉 IO-700/720 CZ-8PK/8PK2 8PD2/8PN1 CZ-8PC1 〈NEC〉 PC-PR201CL 〈エプソン〉 JP-80	〈富士通〉 FM-PR201 MB-27409 MB-27410 〈NEC〉 PC-PR201CL 〈エプソン〉 JP-80 〈シャープ〉 IO-700/720

7 お求めは、全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

ゴール

ダ・ビンチは下記の卸元・取次で扱っています。

(株)コーサカ 〒543 大阪市天王寺区味原町12-5 TEL 06-763-5801
(株)フタバ図書 〒730 広島市西区観音本町2-8-22 TEL 082-294-0189
誠光堂書籍(株) 〒101 千代田区神田錦町3-16 TEL 03-292-8275
東京出版販売(株) 〒162 新宿区東五軒町6-24教科書教材部教材課 TEL03-269-6111
日本出版販売(株) 〒102 千代田区飯田橋3-11-7 教科書教材事業部教材事業課 TEL 03-234-2371
(株)オーエー アプリケーションズ 〒460 名古屋市中区栄3-32-22青木ビル6F TEL052-251-4881



通信販売OK。

通信販売をご利用の方は、希望商品名、機種名、定価を明記の上、現金書留で下記あてお送りください。送料は無料です。〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル 新企画社 ダ・ビンチ係

ダ・ビンチで描いたダ・ビンチのための名作CGデータ集。

●PC-88シリーズ用データ集
●X1, FM-7/77, PC-9801(MS-DOS)版でも読み取り表示ができます。
●お求めは通信販売か ソフト自動販売機「武尊」で!

「ダ・ビンチ」データ集

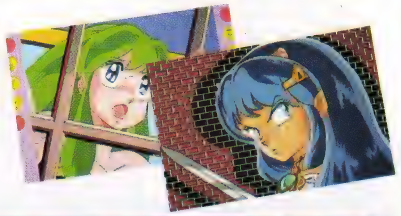
うる星やつらシリーズ①②③
めぞん一刻シリーズ①〜④

●PC-8800シリーズ〈5インチ2D版〉 2,500円
●FM-7/77シリーズ〈3.5インチ2D版〉 3,000円
(いずれも送料を含む。)

通信販売申込方法 申込書は本誌のオリジナルプログラム申込書を利用してください。または、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号と②商品名、数量、合計金額と、③使用する機種名、フロッピーディスクのサイズを明記し、代金を現金書留または郵便為替でお送りください

申込先 〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル(株)新企画社「ダ・ビンチデータ集」通販係

「うる星やつら」はじめ名作CGを厳選したCGプログラム集。



●PC-8801mkII SR/FR/FH/MR/MH完全対応。アナログRGB対応プログラム付
●お求めは通信販売か、ソフト自動販売機「武尊(タケル)」で。

ポプコム ディスクCGコレクション1

PC-8801mkII SR/FR/FH/MR/MH(5インチ2D版)対応
定価2,000円(送料含む)

通信販売申込方法 オリジナルプログラムの申込書を利用するか、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号②品名・数量・合計金額を明記し、下記申込先まで代金を現金書留または郵便為替で送ってください。

申込先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル(株)新企画社「ポプコムディスクCG」通販係

●書店にご注文の場合はこの申込書をお使いください。

スーパーグラフィックツール ダ・ビンチ 申込書

1. PC-88シリーズ(5インチディスク)
2. X1シリーズ(5インチディスク)
3. FM-7/(5インチディスク)
4. FM-7/77/AV*(3.5インチディスク)
5. PC-9801(5インチ2HDディスク)
6. MSX2(3.5インチ2Dディスク)

■氏名
■ご住所
■TEL
■販売店名

●販売店様へ—この申込書に貴店名ご記入の上、卸元・取次へお送りください。

ソフトハウスより情報満載の直行便

SOFT HOUSE EXPRESS

ソフトハウスエクスプレス Vol.4

ドンドン増えていくソフトハウスエクスプレスのページ数。ソフトハウスの情報を満載してお送りしたいのは山々なんだけど、今回はネタを集めるのに苦労した（ってほどでもないか）。

さて、今月はどんな情報があるのかいってみよーッ！

CONTENTS

■ソフトハウス通信
■トピックス
■ソフトハウスプレス
■写真マンガ
■連載：「ソフトハウスができるまで」第７回 by飯島健男

ソフトハウス通信

締め切りの鬼と化して、情報があろうがなかろうが、ソフトハウスから集めた原稿の山。読んでやっておくんなせぃ。

ARTDINK

皆さん、新年明けましておめでとうございます。今年もアートディンクをよろしくお願いいたします。さて、大好評のPC-98シリーズ『大海令』が、X68000にまもなく移植されます。もうしばらくお待ちください。それと、『アークティック』のFM77AV版が今月の末に発売になります。遅くなりまして申し訳ありませんでした。

アスキー

ああ、正月か。ひまだなあ、なんてな。

先月の今ごろは忙しかったな。『ウィザードリィⅣ』98、88、X１版、『ぺんぎんくんウォーズ２』、『V／STOLファイター』MSX$_2$版その他が出たからだな。『囲碁２』は１月末には発売になるしな。『カオスエンジェルス』MSX$_2$版はまだ未定で皆さんごめんなさい。

アルシスソフトウェア

A HAPPY NEW YEAR！　今年は89年、あの1999年の10年前なのです。10年後のパソコンソフト業界を考えたとき、どのように変わっていると思いますか？　もちろん零細企業から、立派な（？）中小企業へと変身していますよ。今年も皆様の期待を裏切らない楽しいソフトを作っていきます。ご期待ください。

ウィンキーソフト

明けましておめでとうございます。今年もよろしくお願いいたします。などと悠長に挨拶などしていられないのだ。いつもながら仕事の山。オレの正月はどこへ行ったのだ？　オット、いけねぇ。寒い日は、コタツに入ってみかんでも食べながら『アメリカンサクセス』。よろしく。

エニックス

昨年はファミコンの『ドラクエⅢ』が大ブームになったので、エニックスはファミコンソフトのメーカーのように思われていますが、エニックスはパソコンソフトのメーカーとして誕生した会社です。今年はパソコンソフトでもブームを作るようなゲームを開発していきますので、みなさん応援してくださいね。

ハミングバードソフト

A HAPPY NEW YEAR！

お正月は『ロードス島戦記』で楽しんでるかい？　X68000版の発売日はまだ未定だけれど、よい子はお年玉をためて待っててね。

年頭にあたり、私たちハミングバードソフトは、今年も楽しくて感動できるゲームソフトを（たくさん）出すことをここに誓います。みんな今年もよろしくね。

G.A.M.

『イリュージョン』もうプレイしましたか？　今後も『太平洋の嵐DX』用シナリオ集は続々発売を予定しています。お楽しみに！

さて、今春の新作ソフトは『バトル』。イージス艦からバッジ・システムまで盛り込んだ、皆さんお待ちかねの現代戦SLGです。『太平洋』とはひと味違う戦略SLG『バトル』。乞うご期待!!

クリスタルソフト

じつは何を隠そう作曲を頼まれてしまったのだ。んで、50〜60年代のアメリカンポップスふうにとゆーわけで作ってみたのはいいけど、どうもどこかで聞いたような気がしないでもない。ま、いいか。

エイトビートから16分の15拍子まで何でもありのクリスタルソフトミュージックスタッフを、今後ともごひいきに。ばいばい。

呉ソフトウェア工房

はやくも89年になってしまいました。KSKも４年目に突入します。今年はどんなゲームを作ろうかなってみんなでがんばってます。今後とも、よろしくお願いします。

さて、『ファースト・クィーン』の話ですが、ポスターの校正が終わりました。すっごくかっこいいので、一同、満足しているしだいです。

ゲームアーツ

あけましておめでとう！　今年もみんなに楽しんでもらえるゲーム作りに日夜励んでいくから、応援よろしくね！

ぐっと熱中しちゃう『プロ野球ファミリースタジアム』、デュアル・ジョイポート（別売定価3800円）でひと足早いペナントレースをみんなで楽しもう。

光栄

新年明けましておめでとうございます。旧年中はたいへんお世話になりました。光栄は今年も質の高い、楽しいソフトを作るよう社員一同頑張っていきます。応援してね。さて光栄では現在10周年記念プレゼントキャンペーンを実施中です。まだ、締め切りまで余裕があります。店頭ポスターなどを見て、ふるってご応募ください。

コスモス・コンピューター

さて、冬休みをいかがお過ごしでしたか？　私たちは去年のバトルダメージも、ようやく癒され、次回作への準備をしたりしています。今年もオリジナル色が強く、より多くのユーザーのみなさんに楽しんでもらえるソフト作りをめざし、ガンバリますので、どうぞ本年度もコスモス・コンピューターをよろしくおねがいいたします♡

コナミ

『スナッチャー』はもうやり込んでるかな？　やり込んだキミの頭はきっとサイバーパンクになっているにちがいない。『ゴーファーの野望』ももうすぐ出るし、冬休みが終わってもゲームソフトはどんどん出てくるぞ。友達におくれをとらないようにがんばってください。『ゴーファー』の発売日、遅れちゃってごめんなさい。

コムパック

はい、こんにちはです。コムパックです。コムパックの話題とくれば、これはもう『プロダクション・マネージャー』でしょう。とにかくこのゲーム、やればやるほどはまります。しかしゲームに出てくる女の子たちは皆すごいわがまま。全然いうことをきかない。現実のナンパのほうがよっぽど簡単……んなわけないよね！

工画堂スタジオ

『シュヴァルツシルト』が発売されて１カ月が経過した。新しい切り口による「シナリオシミュレーション」大評判になっている。反乱軍の鎮圧に手を焼いているユーザーも多いようだがじっくりと研究をして取り組んでほしい。全体マップを見るとすごく狭いところで戦っていることに気がつくぞ。先は長い。心してかかるように。

システムサコム

あけましておめでとうございます。おめでたいのは新年だけではない！　PC-88SR用『CHÁTTY』とうとう発売！　400ラインモニタ一対応！　バスマウス対応！　FM音源ボードII対応！　ノヴェルジェネレータによりプレイヤーの行動がその場で小説に!!　この正月は、おせちもいいけど、『シャティ』もネ！

システムソフト

『Tir-nan-óg II』、広大な背景で活躍する大勢のキャラクターと多彩なイベントが、主人公あなたの登場を待っています。

いま、冒険を終えた英雄妖精に、新たなる戦いの日々が始まる。

今月のおすすめ：アバロンヒル社の『ACQAIRE』。単純なようで、なかなか奥深く、勝利するためには、カンと綿密な計画が必要。

シンキングラビット

黄金のディスクミステリー３部作X68000移植大作戦を締めくくるのは、ハードボイルドアドベンチャー『ザ・マン・アイ・ラブ』。ちょっとユーモラスな私立探偵が、資産家老婦人の盗まれたサファイヤを捜し求める、ハードでタフな物語。ゴキゲンなBGMもぴったりで、7800円の２月発売予定です。もう少しのガマンだぞ。

スタークラフト

編集者についてなんですが、ログ○○からは渡辺妙子さんという素敵な女性が取材に来ます。また、○○プティークからは平井敬子さんというかわいい女性が取材に来ます。そんな中でポ○コムだけは男性が取材に来るのです。とてもいい人ですが男性なんですね。４年ほど前はポプ○ムからもそれなりの女性が来てたんですけど。

ソニー

お待たせしました。『プレイボールII』と『メンバーシップゴルフ』は、今月発売予定です。

詳しくは、P.80〜81をじっくり読んでくださいね。

T&Eソフト

88、AV、X１turbo、MSX$_2$と立て続けに移植が行われた『サイオブレード』ですが、もう間もなく98版の登場です。そして98版といえば忘れちゃならないのが、『ハイドライド３-SV』ですね!! 新たなマップやキャラクターも加わって、新鮮な感覚でプレイできてしまうのだ。98ユーザーのみなさんよろしくね。

デービーソフト

あけましておめでとうございます！とはいってみたものの、これを書いている今日は11月の末。じつは、『パワフルまあじゃん２』の移植版追い込みの真っ最中なの。どーか、順調にマスターアップできますように……。

ところで、『パワフルまあじゃん２』顔面登録コンテストの締め切りは１月末日。力作待ってます。

日本コンピュータシステム

明けましておめでとうございま〜す。今年はみんなにとってよい年でありますように!! お年玉いっぱいもらったかな？ 『ライトニングバッカス』を買って遊んで!! 98のみんなは３月まで待っていてください。今年メサイヤ（NCS）は、いいソフト出すから期待してください。（おとそを飲みすぎて、二日酔いで仕事する下田）

日本テレネット

創立５周年記念作品『XZRII』『デス・ブリンガー』楽しんでいただいてますか？ 皆さんの感想が次の作品を生み出しますので、遠慮なく意見を聞かせてください。テレネットの新製品はこれからもCDつきで発売していきますのでどうぞお楽しみに。また、キャンペーン・クイズではたくさんのご応募ありがとうございました。

日本ファルコム

みなさ〜ん！ 『ソーサリアン』追加シナリオVol.３』の世界を元気よく歩きまわって（走りまわって……？）いますか？

いま、どこを冒険してますか？ ピラミッドかナ……？ 森の中かナ？ 『ソーサリアン』の世界ではみなさん一人一人が勇者です。くじけずにどんどんチャレンジしてみてください！

ビクター音楽産業

みなっさーん！ あけましておめでとうございまーす。今年もよい年になぁーれっ！ と願いも新たに新年を迎えることができ、スタッフ一同この場をかりて、読者の皆さまに新年のご挨拶をさせていただきます。そして、今年こそは、〝BEST SOFT 30〟で輝ける第１位をめざしてがんばっちゃうので、応援のほうもよろしくネ。

B.P.S.

『テトリス』にハマって、気がついたら朝になってた！ なんてユーザーさんのお便りが毎日毎日山のように届いています！

君はもうプレイした？ ぜひ君のソフトライブラリーの中に加えてください！ 絶対損はさせません！ それとテトリスクイズももう締め切り間近、まだ応募してない人は急いでくださいね！

HOT-B

ありがとう！ MSX$_2$『中華大仙』売れてまっせ！ やっぱ、ゲーム大好き少年少女たちはおもしろいもんに敏感やねー。ところで、新年とともにホット・ビィのロゴが変わります。とんがり感性のホット・ビィは、ロゴもビシバシ決まってる（自画自賛だす）。やる気まんまん、新生ホット・ビィ。今年は注目してくださいね！

ポニーキャニオン

12/21発売の『ウルティマII』。ウルティマシリーズの原点である作品をグラフィック全面かきかえ、BGMを付加して完全移植大好評。MSX$_2$版は1/11発売。今後は、柔道をみごとにゲーム化した『熱血柔道』とアドベンチャーゲームの秀作『マラヤの秘宝』をMSX$_2$版で発売、さらに『ウルティマ』シリーズも続々移植中。乞うご期待。

ボーステック

年末はX68000のソフトがたくさん発売になりました。『ザ・キング・オブ・シカゴ』もそのなかの一本です。ゲームを始めるたびにストーリーの展開が変わります。プレイするたびに新しい発見をすることでしょう。88の『ザ・スキーム』の曲がCDで発売になる予定です。３月にSFファンタジーロールの『クレアスター』を発売します。

マイクロキャビン

ゲェ〜シュン（迎春）。
春がやってまいりました。あぁ、ポカポカと暖かい……ワケないだろー！　嵐の年末をなんとか乗り越えて開発進行中のX&Kに加えて新企画に突入する時期です。今年はどんなゲームが出るのカナ〜？　それを決めるのは君たちユーザー諸君だぞ！　今年もキャビンはガンバルから応援ヨロシクね！

マイクロネット

えー、まずはあけましておめでとうございます。今年もよろしくお願いいたします。それはさておき、締め切りとはなにゆえこーも重なるもんなんであろーか？　でも、この文章がみなさんの目に触れるころには、ぬっくいこたつでみかんを食って………む、むなしい!!　年末がなんだ〜〜〜〜〜っ!!

Mr.EMB

SPS

さてさてSPSよりポプコム愛読者の皆さんへ耳よりなお話をひとつ。それは何かといいますとオリジナルゲームを目下思案中で〜す。RPGかAVGかそれともバリバリのシューティングゲームになるか……それは今後のお楽しみ。詳しいことが決まりしだい、この場を借りてご報告したいと思っていますのでど〜ぞよろしくネ!!

リバーヒルソフト

『琥珀色の遺言』PC-98、PC-88、X68000、FM77AV、X 1 turbo、MSX_2シリーズが全機種そろいました。X68000専用『マーダークラブDX』とともに好評発売中です。CD『JBハロルド・サウンドコレクション』もJB#3の新曲を含めて発売中です。発足1年目のJBクラブでは、新会員を募集中です。

ブロダーバンドジャパン

新年明けましておめでとうございます。今年もBJをよろしくお願いしちゃうね。さて、ご要望の多かった『ディアブロ』のMSX_2版がついに新登場です。MSXユーザーの皆さんは本当に幸せです。ディアブロ・シリーズのなかでもとりわけ美しく立体感あふれるグラフィックは目を楽しませてくれます。大画面テレビでもどうぞ。

クエイザーソフト

あ一忙しい！　こんなときに原稿を書いてくれとは……。以前はライターが原稿を書いてなかったっけ？　今ごろは、『どろろ』が発売されてて、みーんなが買ってくれているでしょう!!　次回作は本格的RPGです。楽しみに待っててください。

ブレイングレイ

この号が出るころには、X68版『ラスト・ハルマゲドン』が出ているでしょう。どーです？　この鬼のようなできばえ。ぐろぐろ、げちょげちょ、おなじみラス・マゲショックがさらに鮮烈・強力になってあなたに迫ります。
68ユーザーは必携の超キワモノソフト、『ラスト・ハルマゲドン・68K』。こいつで決まりだっっ!!

バショウ・ハウス

引っ越しました（またっ！）。新住所は、千代田区神田神保町1-39和充第一ビル5F　Tel219-6123 BASHO HOUSE。よろしく。新作は、4月の『エメラルド・ドラゴン』のほかに、もう1つAVGの『アシュラ』（仮題）という企画が始まった。これも、今年の前半には、なんとか出したい！　と。今年はとにかくガンバルゾーッ！

ザイン・ソフト

皆さんこんにちは！　PC-88の『トリトーンII』はいかがでしたか？　PC-88用の次は、MSX_2用が出る予定です。発売予定は、12月下旬ですが、1月に入ってからも、続々と移植版の発売が予定されていますので、『トリトーンII』をプレイできなかった人にも楽しみですね。

ビッツー

現在、人気沸騰中の『クインプル』のボーナスステージの秘密を知っている？　まだわかっていない人は、よーく画面を見ながらプレイしてみましょう！　いま、『クインプル』を買うとBIT²倶楽部に入会できるよ!!
前人気絶頂の『首斬り館』も、着々と開発進行中ですので、もう少し、待っててくださいネ!!

アーテック

もうすぐ88版『ディガン』が出ますよ。お待たせしてます。ディスク7枚組！なので許してください。それと新作RPG『ダークレイス』も順調に進んでいます。もう少ししたら、詳しい情報をお知らせできると思います。楽しみに待っててくださいネ！
とにかく89年も、アーテックをよろしくお願いします。

ツァイト

ツァイト初のゲームソフト『ねじ式』、もうプレイしてみましたか？　20年の時を超え帰ってきた「つげ義春」の世界、ポプコムの読者には逆に新鮮に映るのではないでしょうか。甘口のアドベンチャーに飽きたあなたに贈る、『名作浪漫文庫第一巻　ねじ式』FM音源、ハードディスクに対応してただいま好評発売中！

トピックス

次々と寄せられる情報の数々を、まとめるのも大変だけど、ネタ不足のときはもっと大変。ボクの苦労をわかってチョーダイ。

ゲームミュージック

ゲームミュージックライブ

サイトロン レーベルG.S.M.シリーズ
「POWER DRIFT&MEGA DRIVE」

S.S.T.BAND 第2弾

まずは、S.S.T.BANDの紹介。

セガ社の音楽スタッフと若手キーボード奏者、ミュージシャンが合体して、世界で初めてのゲームミュージック・ライブ・バンドS.S.T.が結成された。ロック、フュージョン、テクノ・ミュージックを統合し、最先端のコンピュータ技術をサウンド・ビジュアル・イメージの制作に駆使した、まったく新しいタイプのバンドなのだ。

というわけで、89年に日本デビューのあと、世界デビューを射程に入れて、本格的活動を開始するらしい。

その第1弾としてコンサートが89年に行われる。その名も「メガドライブスパーリング 1989」。生演奏ライブ以外に、ビデオコンサート、ゲーム大会、大抽選会など、盛りだくさんの企画が予定されているのだ。

日程は、2月9日(木)東京・厚生年金会館大ホール17：00開場　2月11日(土)名古屋・フレックスホール15：00開場　2月12日(日)大阪・厚生年金会館中ホール15：00開場。

詳しくは、サイトロン・テレフォンインフォメーション(東京03-236-4000大阪06-210-9799）まで。

で、こっから本題に入るわけ。

このS.S.T.BAND第2弾として、去る12月28日に発売となった「パワードリフト&メガドライブ」は、最新体感ゲーム（パワードリフト）と最新家庭用16ビットテレビゲームマシン（メガドライブ）のオリジナルおよびアレンジを収録した、セガ・ゲームミュージック・シリーズの最高傑作なのである。値段は、CDが2800円、CTが2500円となっている。

ゲームミュージックを単なるゲームのBGMとしてではなく、新しい刺激や感動を味わえるミュージックジャンル＝デジタルポップとして、成長させようというこの試みを、応援してやってほしい。

みんなは、「クラシック音楽」って聴いたことあるかな？

「みんなは、『クラシック音楽』って聴いたことあるかな？　『聴いてるとねむくなるんだもん』なんて人もいるかもしれないね。でも、本当はとっても楽しくって、おもしろいものなんだよ。このCD（テープ）の中の音楽は、お話も入っていて、家族や友達みんなでゲームをやっている感じで聴けて、たいくつしないんだよ。みんなも、これを聴いたら、クラシック音楽は、もう友達だよね。〜すぎやまこういち〜」

去る12月16日、アポロン音工より、ファミリークラシックコンサートの『組曲動物の謝肉祭・サン・サーンス／ピーターと狼・プロコフィエフ』が発売された。

小学生の子供たちに、クラシック音楽の楽しさ、おもしろさをわかってもらうために企画されたもので、わかりやすく、そして、楽しく聴けるように構成されている。

内容は、すぎやまこういち先生が、ファミリークラシックコンサート用に「ゲーム風・物語形式」で創作・構成したものを収録してある。

物語は、「動物の謝肉祭」のほうがサン・サーンス大魔王と戦うために、人々が魔法で動物に変えられてしまった隣の国へ旅をする戦士のお話。戦士が村の賢者のところへ行ってみると……。

「ピーターと狼」のお話は、アヒルをペロリと食べてしまった狼を、ピーターが生けどりにして、みんなで大行進するっていうもの。

演奏は、おなじみファミリークラシックオーケストラで、CD2800円、CT2000円で発売中。

G.S.M. NAMCO

第1弾

サイトロンレーベルG.S.M.シリーズ

未来忍者〈慶雲機忍伝〉

某月某日、E・JUNは、K氏とともにこの『未来忍者』の試写会へ行った。

当然、招待券を持ってである。ところが、2人が着いたときにはすでに満席、泣く泣く〝立ち見〟することになってしまった。

そりゃあ、試写会なんてあんまり行ったことないから、そんなに人がいっぱい来てるなんて知らなかったよ。だけど招待券を持ってたら、座席ぐらいあると思うじゃねぇか、バカヤロー!

はぁ、スッキリした。

その『未来忍者』が、オリジナル・サウンド・トラック(ニューミックス)収録に加え、同名タイトルゲームミュージック・オリジナルバージョンを完全収録して、12月21日に発売されちゃったのであ～る。

映画ストーリー、曲解説、対談などの写真入り解説書つきで、CD2800円、CT2500円となっておる。

映画の話に戻すと、この『未来忍者』っていうのは、ハイテクノロジーとサムライの同居するパラレル・ワールドで、サイボーグ忍者が活躍する物語。SFXを駆使したスペクタクル・シーン(スペシウム光線ではない)が売りではあるが、そこは日本の映画だけにあまり期待できない。それよりも、SFファンタジーのストーリーが、仮面ライダー(ノリダーではない)を思い出させて、なかなかマルだったです。

「ヤル前に聴くか、聴く前にヤルか」

ポリスターレコードDATAMシリーズ

「ファイナル・ファンタジーI・II全曲集」

『ファイナル・ファンタジー』っていうファミコンのRPGを知ってるだろうか。E・JUNなんか、知ってるどころか、クリアしてしまったという恥ずかしい経歴を持っている。

まぁ、ファミコンのゲームだったらおもしろいほうじゃなかろうか(しかし、この年になってファミコンでもなかろうに)。

で、今度は『II』も出るということで、その全曲を収録したアルバムが、去る12月21日に発売されたのだ。

内容は、加藤道明氏によるアレンジバージョンの組曲が2曲。『II』の未収録BGM 4曲を追加収録。そして、『ファイナル・ファンタジーI・II』のBGMをすべて収録したものとなっている。全62分47曲のボリュームだ。

中カードには、天野喜孝氏のモンスターイラスト38点によるモンスターギャラリーとスコアを掲載。

また、89年4月(予定)には、『ファイナル・ファンタジーI・II』の夕べと題してコンサートも開かれることになっている。

このコンサートは、もちろんオーケストラによって交響組曲を演奏することになっている。

CD、カセット(当然『ファイナル・ファンタジーI・II全曲集』の)のいずれかを買った人のなかから抽選で、2000名が招待されるってことだぜ。

問い合わせは、03-406-8161、06-361-5755、052-204-3161のいずれかへ。

CD2500円、CT2200円となっておりま～す。

プレゼント

そして、ゲームブックへ……

「ドラゴンクエストIII」

おそらく、もう発売されているとは思うが、あの『ドラゴンクエストIII』が、とうとうゲームブックにまでなってしまった。

はっきり言って、もう勝手にしてくれ、としか言いようがありまひぇん。しかし、こいつがなかなかどうして、けっこうおもしろそうなのよね。

3巻構成となっていて、ゲーム中で知ることのできなかった壮大なストーリーの裏設定（光の玉の謎、大魔王の正体、世界に平和が戻りし後の勇者のゆくえ、3人の仲間やカンダタのゆくえなど）を知ることができるのだ。

で、この定価480円のゲームブックを上巻（勇者旅立つ）と中巻（伝説の宝珠オーブを求めて）をセットにして3名にプレゼントしちゃおうってわけなのよ。

ほしい人は、はがきに住所、氏名、電話番号とソフトハウスエクスプレスへの意見・感想を書いて、〒101千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「ソフトハウスエクスプレス愛読者プレゼント」係まで送ってほしい。締め切りは、1月31日消印有効。

ちなみに、下巻「決戦！アレフガルド」は、2月下旬の発売予定となっている。

当選者発表

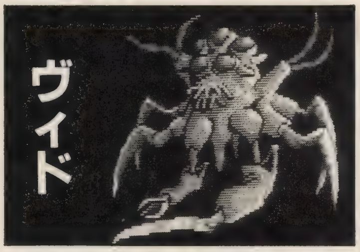
『時空の花嫁』キャラクターネーム決定！

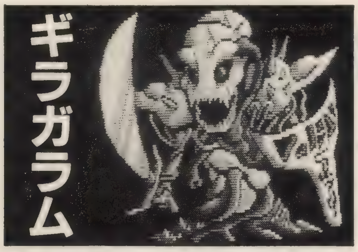
当選者（敬称略）

①ヨドゥーラ
愛知県一宮市――木村昭雄
②ヴィド
愛媛県西条市――村上雅則
③ギラガラム
広島県広島市――楠孝之
④ネイヴリル
愛知県海部郡――芳鐘冬樹
⑤モルガー
岐阜県浪市陶町――大沢美幸

昨年12月号で募集した、工画堂スタジオの新作RPG『時空の花嫁』のキャラクターネームが決定した。栄えある当選者は左の5名のみなさん。おめでとう！　キミたちには、希望のソフトが贈られることになった。

応募総数が約1200通というスゴさで工画堂の担当氏もウレシイ悲鳴をあげていた。残念ながら選にもれたみなさんにも、ごめんなさい、そしてありがとうといいたい。なお、審査員特別賞の20名は賞品の発送をもって発表にかえさせていただく。楽しみに待っていてほしい！





1988 12月号

ソフトハウスエクスプレス拡張版 パート2 プレゼント当選者発表

①デービーソフト賞
千葉県君津市　太田　恭子
神奈川県川崎市　鈴木　大輔
埼玉県狭山市　矢野　忍
埼玉県三郷市　木村　勇
埼玉県比企郡　生田　英樹
静岡県清水市　岩川　和弘
兵庫県高砂市　山下　裕一郎
広島県広島市　原　正憲
香川県坂出市　吉井　昭洋
大分県東国東郡　冨田　輝

②マイクロネット賞
茨城県真壁郡　杉崎　昭夫
東京都足立区　執行　英成
埼玉県狭山市　稲葉　雄一
富山県氷見市　中田　昌克
長崎県長崎市　林田　賢史

③ハミングバード賞
三重県津市　石山　浩之
大阪府岸和田市　柳本　徹
山口県下関市　吉岡　淳司
福岡県北九州市　梅野　岳
長崎県長崎市　辻　憲治

④ウィンキーソフト賞
東京都武蔵野市　宮川　幸二
山梨県甲府市　長田　信也
愛知県海部郡　後藤　教孝
大阪府守口市　延与　克利
福岡県太宰府市　木村　幸司

⑤クリスタルソフト賞
北海道函館市　熊谷　隆司
群馬県新田郡　関口　順二
千葉県佐倉市　村上　由高
静岡県浜松市　小田木　秀樹
富山県西礪波郡　中村　信一
大阪府堺市　冨士田　弘子
兵庫県高砂市　梶原　秀和
島根県能義郡　細木　忍
香川県丸亀市　勝田　誠
福岡県小郡市　吉川　賢吾

⑥ザイン・ソフト賞
東京都豊島区　宇佐美　友佳子
東京都豊島区　加藤　隆之
大阪府大阪市　池田　住夫
埼玉県所沢市　牧野　貴子
愛知県名古屋市　大沢　明男

⑦T&Eソフト賞
新潟県糸魚川市　松沢　伸一
東京都府中市　下松　仁
兵庫県尼崎市　竹田　健治
岡山県岡山市　桐林　シゲオ
愛媛県松山市　篠崎　元

⑧マイクロキャビン賞
群馬県高崎市　塚越　誠
三重県鈴鹿市　綿野　努
和歌山県那賀郡　西口　達也
兵庫県明石市　長谷　茂
大分県津久見市　小野　伸明

⑨ビクター音楽産業賞
山形県山形市　山口　芳広
神奈川県横浜市　松沢　逸朗
静岡県庵原郡　望月　綾子
京都府向日市　垣本　清志

⑩G.A.M.賞
宮城県白石市　高橋　幸司
神奈川県横浜市　佐藤　登
静岡県沼津市　稲木　将希
愛知県豊川市　伊藤　良孝
石川県松任市　桜井　仁之
三重県一志郡　水野　志門
兵庫県神戸市　沼倉　正仁
兵庫県明石市　大田　英之
広島県沼隈郡　谷川　公男
鹿児島県肝属郡　徳永　剛史

⑪工画堂スタジオ賞
茨城県土浦市　小西　倫正
愛知県江南市　杉山　智浩
島根県松江市　小柳　貴義

⑫ホット・ビィ賞
北海道札幌市　沖田　拓真
愛知県東加茂郡　渡辺　大輔
島根県出雲市　児玉　信

⑬ポニーキャニオン賞
群馬県利根郡　宇田川　利明
東京都世田谷区　矢口　昌平
東京都稲城市　富沢　雅広
埼玉県大宮市　石井　健二
愛知県一宮市　橋爪　健
三重県津市　川端　大哉
三重県鈴鹿市　岩本　剛
福岡県福岡市　宮崎　勝成
長崎県壱岐郡　山本　英樹
鹿児島県日置郡　牧　竜太

⑭アートディンク賞
埼玉県鴻巣市　重村　英治
大阪府大阪市　宮本　伸一
兵庫県西宮市　小山　路乃
兵庫県養父郡　伊木　孝宏
佐賀県唐津市　江口　英樹

⑮呉ソフトウェア工房賞
東京都目黒区　土橋　政樹
長野県松本市　小宮　明美
愛知県瀬戸市　冨田　和久

暇つぶし テレホンアドベンチャー 地層階級王国2

今回で、なんと10回目になるらしい(E・JUNは知らんかった) ㈲アミューズメントクラブ・プロダクツによるテレホンアドベンチャー『地層階級王国2』が、去年の11月8日から2月7日まで実施されてるのだ。君が、主人公のルーニ・シューイになって、チェルト・フレイユにねこの姿にされたまんまのポチを連れ、地表界の平和を求めて、敵、サタンに戦いを挑む冒険アクションアドベンチャーなのである。

また、ゲームブックも発売されていて、『地層階級王国』と合わせて上下巻完結となっておるのじゃ（突然、口調の変わってしまうE・JUNであった)。

で、ゲームの仕方は、以下の代表インフォメーションにかければわかるようになっている。東京03(236)9988札幌011(821)9000新潟025(267)7000長野0262(35)8000京都075(751)7700倉敷0864(34)5550広島082(252)0000の以上7カ所。ゴールにたどり着けば、すんばらしいプレゼントが抽選でもらえるョ。

ソフトハウスプレス

あったり、なかったりのこのコーナー。今回は、T&Eマガジンを取り上げちゃう。プレゼントもあるヨ〜ン。

「T&Eマガジン」、これこそ、知っている人はだれでも知っている天下のT&Eソフトが発行しているゲームフリークのおもしろ情報誌なのである。

内容は、はっきり言っておもしろいの一語に尽きる。

とくに頭の開発ウラ話は、大ウケまちがいなし。思わず自分が、T&Eソフトの開発にかかわっているような錯覚にさえとらわれてしまうのだ。

そして、今回の目玉は、なんといっても、よぴかぱ氏による「ぎょーかいえぶりでぃ」でしょう。

パソコン雑誌P(もちろんポ◯コムに決まっている)編集部のKとS、そして、よぴかぱ氏の織りなすエピソードは、腹を抱えて笑っちゃいましたです、ハイ。

そして、読者のひろばにプレゼントのコーナーも当然ある(なにが、当然だかわからん)。

プレスのほうは、新作情報や現在のT&Eの活動状況を中心に書かれていて、これも当然マルなのであ〜る。

「T&Eマガジン」

「T&EPRESS」

サイオブレード オリジナル・サウンドディスクプレゼント

というわけで、先日発売された「T&Eマガジンディスクスペシャル」(MSX$_2$ 3.5インチ2枚組2500円)を記念して、『サイオブレード』のオリジナルサウンドディスクを?名にプレゼントしてしまおう。ただし、88版だけ。

なぜ、?名かと言うと、編集部Kが、「別に何人でも大丈夫なんじゃない。だって、〝ソフトハウスエクスプレス〟でしょ」なんて失礼なことを言うからである。

で、送ってくれた人のなかから抽選で?名(だって何人送ってくるか、わかんないじゃん)にこいつをあげてしまいましょう(当然、足りなかったらKの責任になるのね)。しかし、応募は1人1枚にしておいてほしい。そんなたくさん来ると発送が大変だし。

応募方法は、はがきに住所・氏名・電話番号とE・JUNに対する意見(こんなことしてほしいとか)を書いて〒101千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「編集部Kをイジメル」係まで。1月31日消印有効。

写真マンガ

な、なんと、E・JUNはテレビに出てしまったのであ〜る。去る12月25日（予定）放送されたパソコンサンデー見てくれた？

某月某日、安◯編集長が、
「E・おまえテレビに出てみないか」
とおっしゃる。

で、私の尊敬する哲也殿も、
「大丈夫、ボクの隣にすわってるだけでいいからネ」
と元気づけてくれたのでした。

すっかりその気になったE・JUNは、チョウネクタイをつけさせられてしまったのでした。

と、ところが……。

カメラの前で、私の隣にすわっていたのは哲也殿ではなく美しいレポーターの方だったのでした。

喜んでいいのか、悲しんでいいのかわからない。

カメラを向けられ緊張に顔のゆがむE・JUNは、たった1、2分の放送のために、1時間も撮り直しさせられ続けてしまいました。

とはいうものの、その夜、しっかりイナカにTELしてしまったです、ハイ。

年末年始、仕事に遊びにてんやわんやの飯島さんだが、もちまえのパワーをフル回転させて今月も元気いっぱい!

ソフトハウスができるまで

ブレイングレイ飯島健男

年末は、はっきりいってとても忙しい。クリスマス・パーティーやら忘年会がワンサカある。とてもではないが、すべてに出席するのは不可能である。しかも、ゲーム業界のヤツらは夜に強い。夜中の3時、4時までドンチャン騒ぎというのは、アタリマエ。それが毎晩ある。さらに、年末は各地でイベントがある。これに行かなくてはならない。行ったら、また宴会。毎晩、宴会地獄である。ときたま、宴会のない日がポッカリあったりする。こうなると、反対に飲まずにはいられなくなり、自分で急きょ宴会を企画して飲みに行ってしまう。自分でも、なんて大バカ野郎だあーと叫びたくなるが、飲みに行ってしまう。はっきりいって今日の12月12日現在、27日間1日たりとも休まず飲み続けている。あとは、ギネスに向かってアル中の道をまっしぐらである。あー、ペンを持つ手が震えるうう。

今回は「シナリオ作成術講座」の4回目。先月号で大方の作成方法はわかったと思うので、今回は会議について話そう。とにかく1本のゲームを作るときに分担作業を行うとなると、その管理能力が非常に重要になってくる。人数が多くなればなるほど、これは大変な作業になる。そのために、初期のころはキチンとした予定(これは、そのゲームを完成させるまでのもので、各担当レベルごとにしっかりと立てなければダメ)を立てて、何かあるたびに企画会議を行うよう心がけよう。ブレイングレイの場合、1本のゲームを20人ぐらいでゴチャゴチャ作るから、おのおのが勝手にやったら、どーなるかわかったもんじゃない。キミたちは、そこまで人数はいないと思うから、頭がウニになったりはしないだろう。

さて、その管理者だが、なにもゲームデザイナーがやらなくてもよい。そのゲームのことを相対的に広い視野で見ることができ、よく理解している人間ならだれでもよい。そのため、必然的にゲームデザイナーやプログラマーが、これを兼任することになるのだ。しかし、いちばん望ましいのは、別に1人プロデューサーを設けることだろう。人数に余裕がなければできないだろうけどね。ブレイングレイだって、そんな余裕ないんだから。そこでブレイングレイでは、ゲームデザイナーが管理を受け持つことになる。どのグラフィックはいつまでに必要か? 音楽は? サブルーチンは? あー、うるせーと怒鳴りたくなるほど大変な作業である。あれがなければこっちは進まねー、そういわれてもこれがないと終わらない、できないものはできない。もー、ミナサマ勝手にいろいろおっしゃってくださる。はっきりいってパズルである。シミュレーションといったナマやさしいものじゃない。ミナサマの苦情に耳を傾けつつ、それでも作れという。最初に立てた予定など、もーどこへやら。約束の期日までに全然データがそろわない。仕方がないから予定変更の会議が始まる。このとき予定を終了させた担当は強い。その会議で一切の主導権を握る。そして、予定を守れなかった大バカ者をいじめまくるのだ。だが、天下は長くは続かない。今回の予定が守れたからといって次回もうまくいくとは限らない。そして次の会議。予定を守った偉大な方は、前回いじめたヤツをイビリ返すのである。今までの体験からいうと、比較的企画はいじめられやすく、プログラマーはいじめっこ、グラフィックは世渡り上手、音楽は事なかれ主義といったところか。このとき、企画はコンピュータに八つ当たりをする。「このヤロー。おまえが大バカなんでい。もっと要領よく働け! おまえのせいでオレは怒られるんだ。ウリウリ」。かわいそうに、ブレイングレイのコンピュータは傷だらけである。しかし、作成も進行するにつれ、優等生だって遅れ始める。こうなると、もう責任のなすりつけあい。第三者にはみっともなくて見せられたもんじゃない。修羅場である。これはゲームが完成するまで繰り広げられる。この時期に入った新入社員は悲惨である。何もわからないまま地獄を見せられる。でもね、会議は大事なんだよ。会議をしないと、こんなもんじゃすまないと思う。ゲームは完成しないでしょう。なにごとだって、すべては確実な予定と行動のもとになされるのだから……。

新連載!! E・JUN探偵の率いるソフト探偵団ヨロシク。

なんでもソフト探偵団

どもっ！　E・JUNで〜す。みんな、お年玉は何に使ったのかな？
もちろん、ポプコムは買ってくれたよね。おい、そこの君！　立ち読みなんかするんじゃないぜ。

「E・JUNの独言倶楽部」

と、いきなりこんなコーナーを勝手に作ってしまった。

それもこれも、質問のはがきが少な〜いからなのだ。

ったく、オレの立場も考えてほしいよな。

そりゃあ、『サバッシュ』が面白いのはわかるよ。だけど、おめえたちだってそればっかりやってるわけじゃねえだろ。

どんな質問のはがきでも、オレに調べられない質問なんてこの世に存在しないんだから、大船に乗ったつもりで「調査依頼」のはがきをよこしてくれい。

な〜んてね。ほんとに、お願いしまっせ。

で、前回も募集したんだけど、ただいま「なんでもソフト探偵団」では、団員を大募集しているのだ。

活動の内容は、君たちに実際に探偵となってもらい、寄せられた質問に答えてもらったり、ソフトに関するレポートを送ってもらって、掲載分にはそれぞれ報酬として１万〜25万ティラがポプコム銀行の口座に振り込まれるのだ（応募はすべて自動的に1000ティラ貯金されるようになっている）。

これは、30万ティラまで貯金することができ、ここまでためると、ナ、ナント、**現金３万円**をプレゼントしてしまおうってわけなのよ（ただし、30万ティラためないと現金にはならないヨ！）。

ほかにも、１万ティラから15万ティラまで商品が用意されていて、いつでも好きなときに買い物することができるのだ。

名づけて、「ポプコム・ショッピングコーナー」てか〜。

さて、団員登録の仕方なんだけど、はがきに、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第２ビル（株）新企画社POPCOM編集部「なんでもソフト探偵団・団員募集」係まで送ってくれるだけでいいんだ。

すると、登録年月日と氏名、団員番号を書いた〝なんでもソフト探偵団・団員証〟を送らせてもらうぞ。

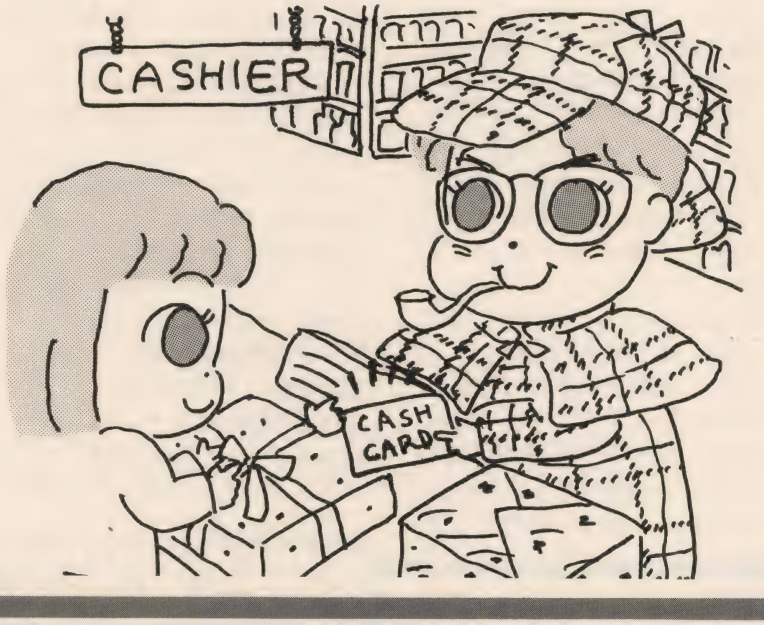
はがきを送るだけで、カッチョE〝団員証〟をもらえちゃうという、お得なこの企画を見逃す手はないぜ。

それから、団員登録をしたら、回答やレポートを応募するさい、はがきに必ず〝団員番号〟を書いておいてほしい。

でないと、けっこう整理が大変で、せっかく応募してもらったのに見落としちゃうことがあるかもしれないからネ。

E・JUNもがんばるから、みんなで楽しいコーナーにしていこうよ。

それじゃあ、みんなのお便り待ってま〜す。



事件 E・JUN探偵、『新九玉伝』の調査を願います。

山の上の盗賊のいる洞窟のドアが開かないので先に進めないのです。たぶん、「パワーリング」が必要だと思うのですが、どこにあるのかわかりません。これのあるところを教えてください。　（千葉県／山下佳伸）

ということなので、ボクはさっそく、テクノソフトで聞き込みをして来たのである。

盗賊の山の扉が開かなくて困っているってことは、すでにサンタピアノの町まで行ったのだろう。

で、この扉を開けるためには、君の考えているとおり「パワーリング」が必要なのである。

この「パワーリング」はどこにあるのだろうか。

１匹目の親分を倒しているなら、ニラスの町からこの親分のいる場所へと通じている道の途中に、変化している部分があるらしいのだ。その変化しているところを探し出せば、問題の「パワーリング」を見つけるのも時間の問題だ。

あとは、書かなくてもわかると思う。

まだ序盤戦なので、がんばってクリアをめざしてほしい。

事件 『サバッシュ』を楽しくやらせていただいてます。ところで、E探偵に調査をお願いしたいのですが、「ジャムシード」と「ホワイトルビー」はいったい何に使うのでしょうか？

(P.S.) GLODIAのみなさん、ぜひ次回作をお願いします。　（札幌市／高橋智）

ども、E・JUNです。まずは、「ジャムシード」からお答えしましょう。

こいつが、何のために存在し、そして何のために作られたのか、それはだれも知らないのです。

じゃあ、こいつはいったい何なのか。それは、『サバッシュ２』への前振りかもしれないし（そ、そんなバカな）、プートス神のイタズラかもしれない。もう、すべてはみんなの想像に任せるしかないのでした。

次に、「ホワイトルビー」の使い方だけど、こいつはちゃんと調べてきちゃったもんね。まあ、今月号の付録を見ればわかるんだけど、ラスト寸前〝ラザの部屋〟でラザにあげると……。

というわけで、今回の調査はおしまい。

事件 E・JUN探偵、助けてください。じつは僕はあのハミングバードの『ロードス島戦記』をやっているのですが、疑問があるのです。アラニア国のノービスの町の西に広がる砂漠がありますよね。砂漠を通ってみたいのですが、そこへ行くと、〝砂漠は熱くて通れない〟とメッセージが出て、そこから先へ進めないんです。どーしたらいいのでしょうか？　ちなみに私のレベルは５で、まだまだ初心者なんですが。　（茨城県／岡部幸男）

E探偵！　E探偵ってば、どこ行っちゃったんですか？　もーえさん知りませんか？

経理ひとすじン十年のもーえさん（１月号P.261で「サバッシュまだ終わんないの？」と聞いてる人がもーえさんです）いわく、「Eくん今日デートでお休みよ」だって。

そーいうわけで、『ロードス島戦記』の紹介記事を書いた私、ウーやんがお答えいたします。

なになに、砂漠が熱くて渡れないか。この砂漠はゲームを始めた段階では、はっきり言って探検する必要はないんだ。ここはフレイム国のブレードの町でのクエストに関係があるんだ。それは今はいいとして、どうやったら砂漠が熱くなく渡れるかだけど、心頭滅却すれば火もまたすずし、なんてことにはならない。そうなると、魔法かアイテムによって渡るというしか方法はない、ということに気がつくだろう。ところがスペルブックを開いてみても、そんな魔法は載ってないんだ。ということは、アイテムがどこかにある、というわけ。じつはブレードの町の市場に行くとデザートセットというアイテムを売っている。これは5000GPもするものなんだけれど、これを買って持っていればすぐに砂漠を歩けるようになるんだ。さっきも言ったように、ここはブレードの町でのクエスト用に設定された（ような感じがする）砂漠なので初心者の君にはまだまだ遠い道のりがあるんだ。これからも頑張って、ぜひコンプリートするように。ガンバレ！

☆☆☆　団員募集のお知らせ　☆☆☆

まず、必要条件から。絶対に人間であること(あたりまえ)。そして、ポプコムを購読していること。以上である。

冗談はこれくらいにしておいて、応募要項は、はがきに住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、自分の顔写真のコピーか似顔絵をはり（なくても可、イラストにして載せます）、〒101 東京都千代田区神田神保町３－３－７昭和第２ビル㈱新企画社POPCOM編集部「なんでもソフト探偵団・団員募集」係まで送ってネ。E・JUNからのお知らせでした。

ラス・マゲ３連発

以下は、E・JUNと某ブレイングレイのE島氏との会話。

E・JUN「いやー、まいりましたよ。別に質問がないわけじゃないんですけどね。かたよっちゃってて」

E島「なるほど、『サバッシュ』ですか」

E・JUN「ええ、それでお願いと言っちゃなんなんですけど、ラス・マゲ３連発と題して、３つくらい質問と答えを用意してもらえませんかねぇ」

E島「エぇーッ!?☆△×□」

というわけで、無理やり作ったこのコーナー。毎回、違うソフトを選んで〝３連発〟イッてみようと思っているのであ～る。

こんなソフトを取り上げてほしいというはがきも待ってるヨ～ン。

じゃあ、さっそく行ってみよう。

〈１発目〉

感情センサーが働いて、何度行ってもファンタジーランドに入れない人の場合。

モンスター12匹が、愛と優しさの感情を取り戻さなければ、ファンタジーランドへ入ることはできません。

１匹でも取り戻しそこねていると、いつまでたってもそのまんまです。「見る」のコマンド〝パラメーター〟ブレイン指数で確認しながら、頑張ってください！

〈２発目〉

G・スネークの感情だけ、見つけられなくて、いったいどこにあるのかわからない人の場合。

これが、いちばん多いパターンなのね。教会の１Fへと入ってすぐ右下のところを探してみてください。

見落としやすいところですけど、必ず見つかるはずです。

〈３発目〉

地上に行ってしまったら、もう最初の世界（地下）へは戻れないのでは……と心配している人の場合。

石板製作所の１Fのどこかに、〝物質転移機〟があります。それを手に入れれば、地下と地上を自由に往復することができます。

聞き込み情報

先月号の某コーナーで、「サージは岡本太郎の娘／」とか、「ナストの女王シロアリ説」なんてユーザーの夢を壊すようなことを書いていた。

はっきり言って、どんなにひどいクソゲームのことでも、システムやバグのことならいざ知らず、キャラクターのことまでバカにするのはどうだろうか。

というわけで、今回は『サバッシュ』のビジュアルをかいた〝ニコマート木村〟君に、サージとナストの女王のイメージイラストをかいてもらいました。

まず最初は、マーディとサージの結婚式から。

いやー、なんともHAPPYな気分にさせてくれますな。

しかし、このサージは、いったいだれなのでしょうかね。

そういえば、こんなはがきが来てました。

「ボクのサージは、シャフルナーズなんですけど、彼女が赤ん坊のときにはどう考えても、ジンニーヤは7つか8つなのです。そんなちっちゃいときに、彼女のおしめを取り替えたりするんですかねぇ。おかしいと思いませんか」

（大阪府／寒川 優）

確かに、面白い話だよね。もしかして、ジンニーヤは、年を取らない魔法をかけてたのかもしれないね。

次は本邦初公開、ナストの（シロアリ）女王なのであ～る。

ったく、こんなにかわいいのに、シロアリだなんて許せねぇ。

でも、E・JUNも、彼女がこんなに小さかったなんて、おどれ～てしまった（ウッ、思わずほしくなってしまう）。

彼女を肩に乗せているのは、もちろん我らがマーディ君なのであります。

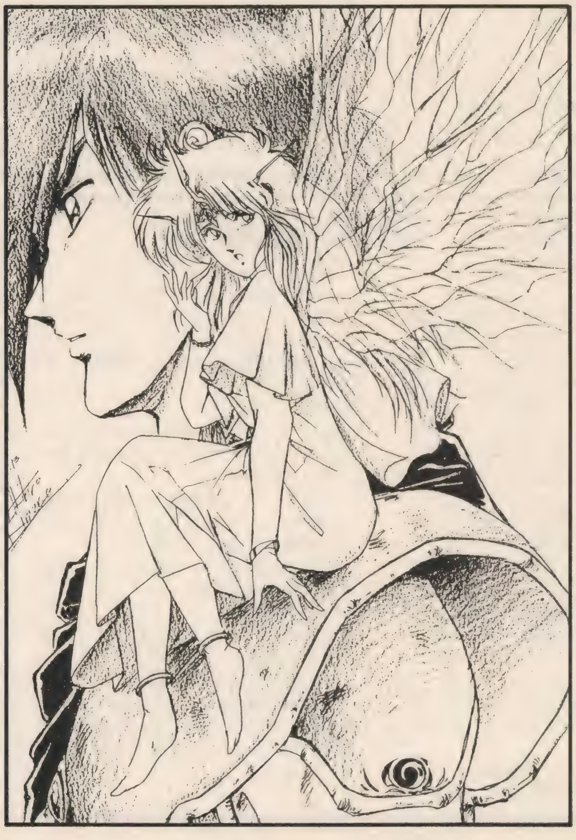
こんなにすてきなキャラクターたちの悪口を言うなんて……。

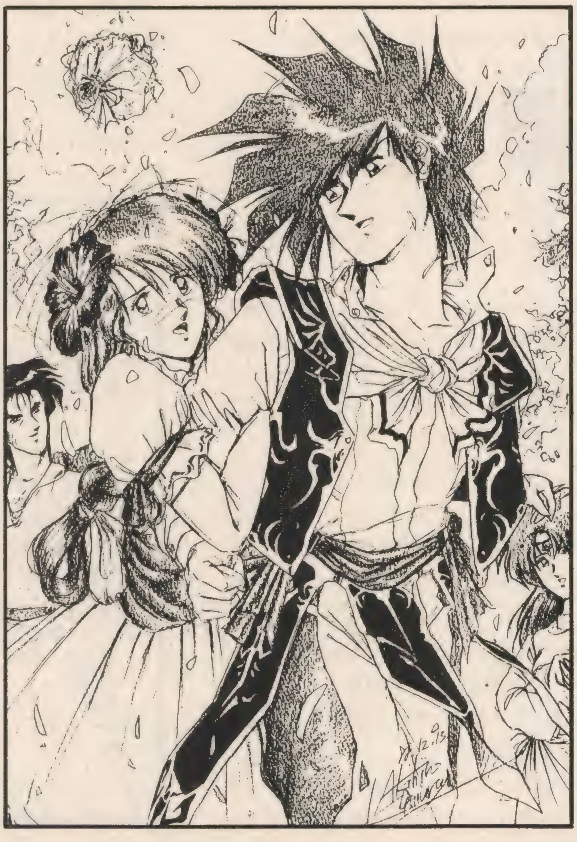
〝ニコマート木村〟にもお便りください。

好評だったら、また載せてもいいな。

それから、次ページには、おなじみ『ソーサリアン』（ただし、XⅠ版）のユーティリティーや追加シナリオまで含めたアイテムリストを載せておいたので、参考にしてほしい。

これを送ってくれたMASQUE & SONG君には、オリジナルグッズを送るからね。





保存ばん！
SORCERIAN ITEM LIST

	ステージ	火	水	木	月	太	金	土	備　考
LONG SWORD	1—1	2				2			(Flame)
グーランのおの		3							——
あおいたま				1		1	1		Peace
⊙おうさまのつえ			1				1		Resurrect
きりのころも	1—2		3		4				Fog Bank
ダイヤモンドいりのつえ			5			2			Gas Spant
エメラルドのゆびわ					6				——
ラファエルのつるぎ	1—3	6						4	(Poison)
ミカエルのつるぎ		7						3	(Poison)
ガブリエルのつるぎ		8						2	(Poison)
すいしょうのつるぎ				6		8			Heal
ぎんのつるぎ						7	7		Cure
PLATE ARMOR				12					——
ガラディーン	1—5	10		3		6	3		Sun Ray
けんじゃのつえ	2—2	0	4	3			1		Sleep
せんにんのころも				4	2		1	2	(Grit Weaken)
おうじょのくびかざり				2	2	2	2		Protect
せいなるたて				6	2				(Anti Magic)
⊙きいろいほうせき	2—3			6	2		6		(Change Air)
てんにょのころも					6	1	4	3	(Lost Morale)
ひかりのつえ					2		10		Lightning
ゆうしゃのたて		2		10	1	1			(Add to Life)
まほうのよろい		1		8			2	1	Supersonic
はがねのつるぎ	2—4	8		1		6	2		Sun Ray
ぎんのよろい				9	5	1	2		(Protect)
FIRE ROD			8		2	6			Fire Fox
すいしょうのたて				1	4		2		(Change Air)
せんしのたて	3—1			4					——
⊙かみのうでわ			1		1	1		1	Varrier
しんちゅうのよろい	3—2			9					——
たたかいのたて				6		2			(Heal)
まよけのころも				3	4		1		Exocism(Change Air)
ちからのゆびわ	3—3			7	1	6			(Turn Spell)
げっけいじゅのつえ		1	7	3		1			Swoon
てんしのころも					5		2	7	S・Chain
たたかいのよろい				10		2	2		(Resurrect)
メデューサのくび				7	4			1	Stone Touch

	ステージ	火	水	木	月	太	金	土	備　考
モーニング・スター	3—4	8	6			2	2		(Meteor)
ENERGY ROD			6		2	10	1		(Air-Hand)
CHAIN MAIL				12			3		(Ascension)
ひすいのゆびわ			1	5	6		4		(Flame Burst)
きんのゆびわ				4	5	2	7		(Protect)
せいなるころも		1			8	3		5	Fire Wall
GRADIUS	3—5	10	1	1	1	5	1	3	Noila-Tem
つわもののおの	UTILITY	15		8		3			(Rejuvenate)
はやてのおの		10	2	9	1		1	1	Jet Storm
たけきもののつるぎ		12				10			(Flame)
ふっかつのつるぎ				4		4	2		Resurrect
まやかしのつえ		1	11	2	3		5		D-Hypnotize
ほろびのつえ		2	9			5	3	1	Indisnation
こんじきのつえ			10		10		10		Iron Burret
しのよろい		1	2		7	3		1	Touch Death
つきかげのよろい			2	8	14				(Holy Water)
くもがくれのころも				2	10		8		Change Air
しゅくふくのころも			5		5	1	1	15	(Deg Deluge)
えいゆうのたて				15	1			4	(Stone Touch)
まほうのたて		1				10		8	Dispel
いてつきのゆびわ		1				10		8	Freeze
たいようのゆびわ		1		1		10	8		Sun Ray
プラチナのゆびわ			5		5		5	5	(Astral Fire)
あおいたま				1		1	1		Resurrect
すいしょうのつるぎ				6		8			(Heal)
⊙のろいのほうせき	追1—1	1	1	1	1		1		D-Hypnotize
いかづちのゆびわ		1	1	1	1	1			Thunder
いのりのつえ	追1—2			2		2	2		Resurrect
さんぞくのつるぎ	追1—4	10		3			3		(Hypnotize)
ぎんのじゅうじか		2			6			10	Timidity ①
ドラゴンのすいしょう		1		7	10			2	Anguish
あくまのもんしょう		6	6		6			1	Give Vegor ②
おうのゆびわ	追1—5	1						2	(Poison)
くろいじゅうじか				1				1	Scare
アマゾンのつるぎ				5			8	5	Spell Bound
ノーイラテームのつるぎ		1	1	1	1	1	1	1	Noila-Tem ③

※①シナリオを終了させると持って帰れない。②「ぎんのじゅうじか」に同じ。③「アマゾンのつるぎ」を持ってきた場合、取れない。

注）⊙印は、トラベラーズインで王に献上するアイテム。献上しなければ、当然、EXPはもらえない。（　）でくくってあるのは、長老に金を払って引き出してもらう。

「続E・JUNの独言倶楽部」

といった感じで、今月の「なんでもソフト探偵団」いかがだったでしょうか。

なんとしてもこのコーナー、一度手掛けたもんですから、面白くしていきたいなぁ〜、なんて思っている今日このごろなのであります。

で、厚かましい話ですけど、なんとか読者の皆さんの協力を仰ぎたい、と願うのでありんす。

つきましては、励ましのお便りでも、ソフトに関することでも、何でもかまいません。

めんどくせえなぁ、とおっしゃらずに、ひとつ筆をとっておくんなせえまし。私も、できるかぎりのことをしていきたいと……思ってんだよ！

テヤンデイ！　ちきしょう、バーロー。

ほんじゃまた、来月お会いしましょう。

E・JUNでした。

プログラムの作り方が どんどん分かる！

300種のオリジナル・プログラムが 作れる！

MSX対応 ターボパワーのパソコン講座

★グラフィックも思いのまま！
★自分で作ったプログラムでいろいろなことが楽しめる！

★楽しいプログラムが思いのまま作れる！

★友だちがビックリする！

★キミはパソコンを使いこなしているか？
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん！その方法はあんがいやさしいのだ！

★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン！このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう！プログラムが作れる！グラフィックも思いのまま！BASICだってよくわかる！キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる！

ハガキをポストへ！

プログラムを作って 自慢できる！

すぐ役立つ！ 講座案内資料 無料送呈

プログラムが作れるようになる！
さあ！今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう！切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ！

(財)電子技術教育協会パソコン講座 〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38 ☎東京03(200)5713(代表)

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

310

差出有効期間
1990年12月30
日まで

切手不要
切手を貼らずに
お出しください。

169-00

(受取人)
東京都新宿北郵便局
私書箱第2009号
(東京都新宿区高田馬場4-2-38)
財団法人 電子技術教育協会
文部省認定
社会通信教育 パソコン講座
POPCOM①係

キミもプログラムが作れるようになる!

パソコン MSX対応 講座

無料 ★くわしい案内資料 送呈券

↓必要なことを書いたらスグ出してください!

住所	□□□-□□ POPCOM①係 都道府県 市区郡 (様方)				
氏名	フリガナ	電話番号	市外番号 市内番号 ( ) 番号		
		年齢	歳	性別	男 女 1・2

このハガキを今すぐポストへ!

RE M750SA9108

(キリトリ線)

プログラムが
自分で作れるようになる
パソコン
MSX対応 講座
ぜったい役立つ
くわしい案内資料が
もらえる！
MSX
無料です！
このハガキを今すぐポストへ
見るだけでもぜったいトクする！
表面に記入してすぐ出して下さい

（キリトリ線）

イラスト／ポッキー前嶋

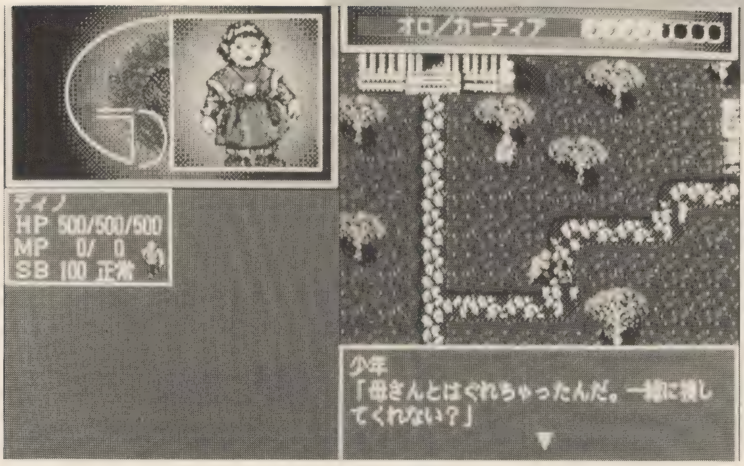
ダマシのこだわりレポート

ディガンの魔石

アーテック〈PC-9800シリーズ 10,000円〉

最終回 迷子とバクチと移植情報とディガン2!

「ゲーム終わった宣言」で始まったこの連載も、リゴルドのマップ掲載でいちおう最終回とさせていただきます。さすがに、竜の結界やリゴルドの地下は、マッピングする気になれなかったし、その必要もないと思います。前に書いたとおり、建物のないところのマップは、ただ最短距離を歩くためだけに必要なのだから、ゲームを楽しもうという人には役に立たないわけ。ゲームのイレギュラーな（作者によれば正当な）遊び方も、ほぼ出つくしたようなので、今月は山口氏にインタビューもできたし、タイトルに示すような内容となりました。



このあとパーティーに入れるか聞いてくる。

迷子 まいご マイゴ

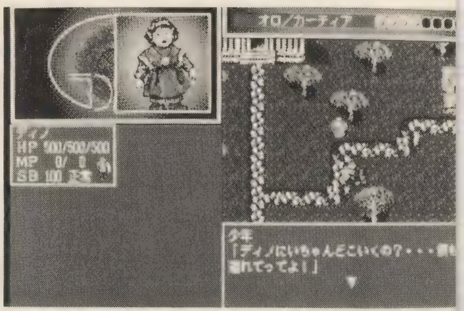
迷子については、先月号の山口氏の文章で、ダマシも初めて知ったわけでして、このあたり、まだまだプレイの量が足りないのかなっと反省。さっそくダマシも挑戦したのだが、まるまる3時間近く、子供にもてあそばれてしまった。楽しかったけどね。

オロの町の子供たちは、とっても純粋に育っているようで、会話していてとっても楽しい。常識を聞くなら子供がイチバンだね。受け答えがこれまたカワイイし、ときどき憎たらしいのがいるのもご愛敬。

がんばってプレイを続けていれば、ほどなく迷子は見つけられる。ただし、そのままおとなしくついてくるかというと、違うんだな。パーティーに組み入れても、別の子供に遊びに誘われるといなくなっちゃうのだ。かといって、2人以上子供を集めるには、ほかの子供と会話しないわけにはいかないしね。

子供（に限らないけど）がパーティーを離れるかどうかは、ディノの信頼度にかかっているんだ。ほかの子供との会話で「何してるの？」、「うん、ちょっとね」というのは、信頼度が高いので遊びに誘われない状態を表しているわけだ。

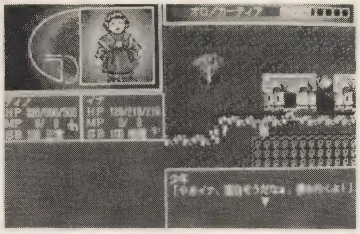
それでも、母親にはかなわない。子供だって、本格的な冒険がしたいわけじゃなくて、冒険のまねごとだとしか思っていないのだろうからね。母親の対応も2種類あった。「うちの子供を返してください」と「捜してくださってありがとうございました」だ。プレイした感じでは、パーティーに入れて1日以上たっていると、感謝されるようだけど、内部パラメーターがどうなっているのか正確にはわからない。



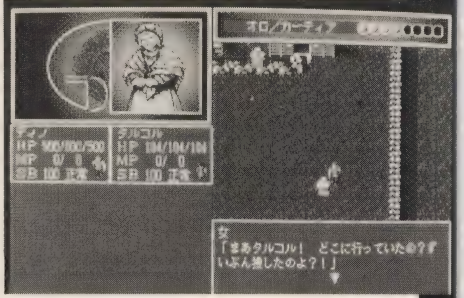
こういう好奇心の強い子もいる。

もっとも、町をうろついて子供をさらってまわっているのだから、ほとんど誘拐犯だと思う。面白いのは、職安に連れていったとき。お使いとか子供にもできる仕事があればいいのだけれど、何もないときには、職安で半日座って待っているのだ。ふつうにプレイしていたんじゃ、こういう状況って出てこないから、また新しい発見。

そうだ、今度機会があったら、子供をメルドーンの「えっち」に連れていってみよう（ふははは）。



これはラッキー！

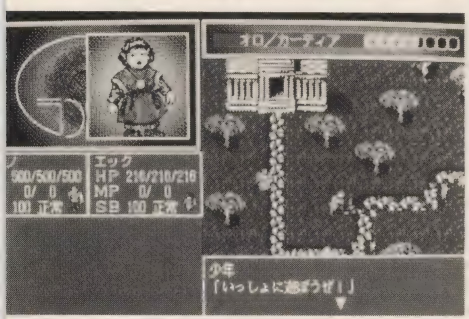


お母さんの反応もいろいろ。

博打 ばくち バクチ

いくつかの宿屋では、夜になると2階でサイコロ賭博が開かれる。ゲームの中にバクチ機能が含まれているという情報は、オロの町の左下にいる飲んだくれがしゃべっている。1杯付き合わずに話をしてみるといい。このおっさんとは一度しか会話できないから、すべて試してみるには3回プレイしないとならないわけ。それでも、あるアイテムが手に入るから、無駄じゃない。ただし、ダマシは使い方がわかっていないのだけどね。

で、バクチの話にもどる。賭博場が開かれるのは夜だけ。しかも、すべて



ディノは会話に参加できない。

の宿屋でというわけではないらしい。探求心の旺盛な人は、夜の町の探検にでも行ってください。マップに宿屋の場所と賭博場開催の有無を記入してみるといい。あっそれから、一度2階に上がってみてなかったからといって、必ずないと思ってはいけないよ。あくまでも確率の問題ね。

そうそう、質問のお手紙が来ていましたね。コルダーンへの入り方がわからないという。ダマシの場合、ゲートを先に見つけてしまい、うーん使えん！と悩んだわけです。まだイベントが残っている。じつを言えば、メイキングのディスクを見ていたから、まだイベント・グラフィックを1枚見ていないことに気づいてはいたわけね。しかし、ドラン将軍というのは直情型の男だなあ、困ったもんだ。

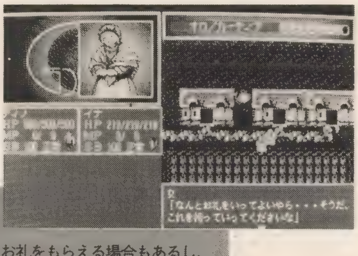
おっと、これじゃ質問への答えにはなっていないな。えーと、ゴーリアのいた場所のちょっと上（北）のほうに、シリンダー状のゲートがありまして、そのままコルダーンに直結してるんですねー。コルダーンもけっこう広いからガンバッテください。

移植情報

いろんな人が心配しているとおり、移植は困難をきわめているようです。それでも、春を待たずに発売される見込みだそうだから、8ビットユーザーの人、もう少しガマンしましょう。

ただ待てといわれてもねー、という人に少しだけ最新情報を教えてあげよう。88版については、モノクロになりそうという話も流れていたけれど、現在グラフィックのかき直し作業が進められている。これが時間のかかっている最大の理由なんだけれど、かき直しは加藤さんのところで直接行われているというから、そうとうのクォリティーが期待できる。

メモリーの都合上、建物内部は省かれるそうで、それにともなってシナリオの調整も考慮されている。全体のストーリーは変わらないが、細かいシナリオの変更はあるだろう。特定のモンスターはイベント化されて画面の上には表示されなくなるということだ。戦闘を強制される場面が多くなって、よりパソコンRPGらしくなりそうだ。



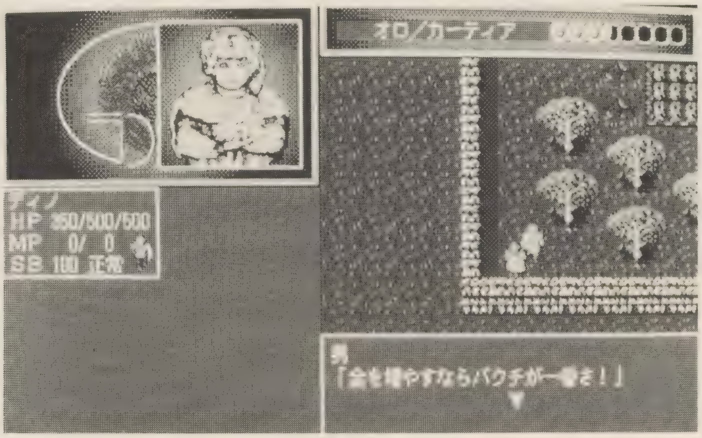
お礼をもらえる場合もあるし。

MSX_2版のほうは、画面のレイアウトがまるっきり変わるので、作り直しの部分は多いが、場合によっては88版よりも早く完成するかもしれない。いずれの機種も、画面を見せられる状況ではないとのことなので、撮影は許可が下りませんでした。

これからのガデュリン

ダマシとしては気に入っているシステムだし、プレイもやり込んで長所も短所も知りつくしたつもりになっているので、『ディガン～2』の話を聞いては、インタビューせずにはいられなかった。忙しい山口氏に無理やり時間をさいていただいて、いろいろと話を聞いてきました。以下はその報告。

アーテックとしては、『ディガン～2』の前に、『ダークレイス』という探検タイプのRPGを企画している。これは、ストーリーよりもミッションやクエストを重視した作りで、『ディガン～』のシリーズとは対照的。最初はファンタジ



酒を飲まなきゃ話はできる。

一的ストーリーだが、システム的に時代を超えた設定を可能とする方針で、うまくいけば各時代に設定を移しながらシリーズ化するつもりであるという。この2つがアーテックのRPGの双璧をなすと思えばいいだろう。『ダークレイス』のほうは山口氏の担当ではないので、以降の号であらためて取材させてもらうから、そっちのほうも期待しているように。

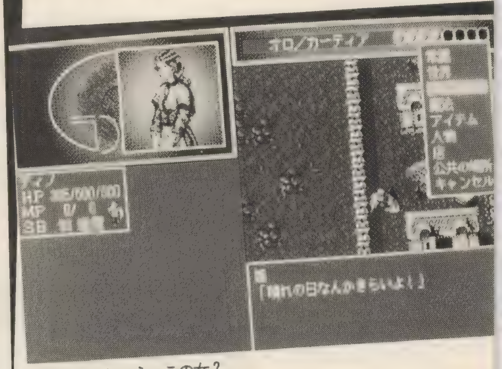
というわけで、『ディガン〜2』は本格的RPGをめざすといっても、ストーリー／イベント中心のゲームとなることは間違いない。設定は『ディガン〜』の約60年後。オープニングからはっきりとSF色を打ち出すという。例のガデュリン計画の発動から結末までのストーリーとなる予定で、現在シナリオが煮詰められつつある。

ガデュリンの設定にもとづいたオリジナル・ビデオ・アニメも、着々と進行している。『ディガン〜』よりも2〜3年前の話らしい。山口氏の書いている小説をベースに、新たにエピソードを1つ起こして脚本が書かれている。これは完全にSF。『ディガン〜2』をプレイする前に見ておくと、より話が見えてくるという。

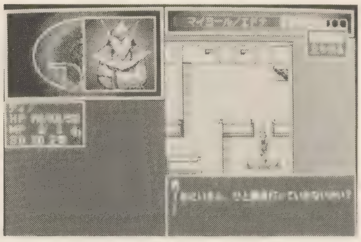
『ディガン〜2』は完結編となっているが、ガデュリン設定はそのまま生き続けるという。背景設定が先走ってしまっているが『ディガン〜2』以降もシリーズ化していくつもりではいる。ただ、『ディガン〜』で提示した謎を、いちおう解決しておかないとユーザーの怒りが怖いということで、完結編としたのだそうだ。

ロンファール、クェルサルリア、ヒルクホーフといった場所も、結局『ディガン〜2』に入らなかったらしい。まだまだゲームよりも設定のほうが大きい。そういえば、エウレスの奥にある門は、手前の町と神殿部分とを隔てているものだそうだ。設定では、あの先には湖の上に先端だけ出したピラミッド状の無数の神殿があるのだという。エウレスの町は、エウラドーナの門前町と呼ばれている。

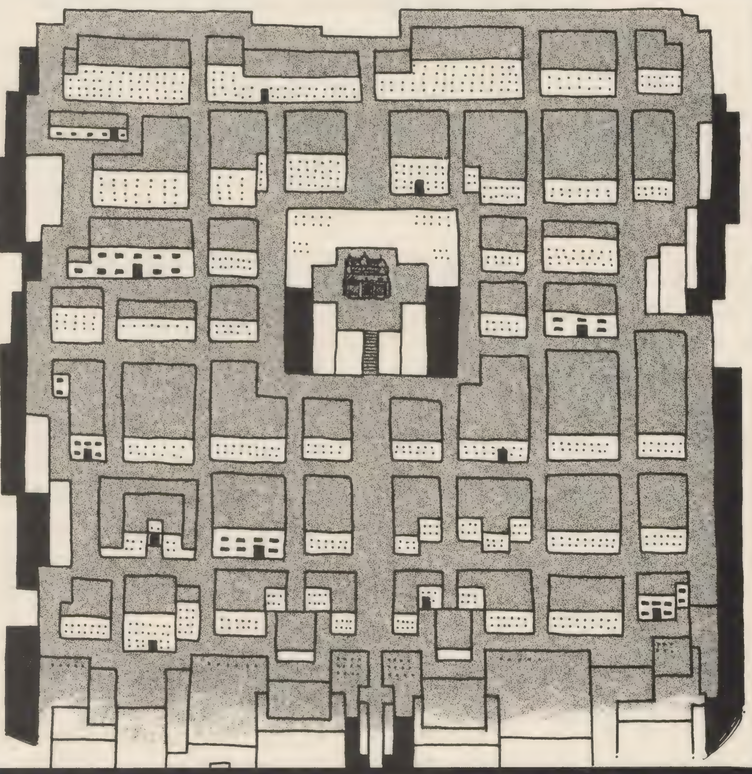
今後、ガデュリン設定がどのような展開を示していくのか、興味のあるところだが、現時点で話せることはこんなところだ。山口氏の小説が発表になれば、その全体像がはっきりとしてくることだろう。



なんなんでしょう、この女？


確率1／2だから、あんまりもうからない。

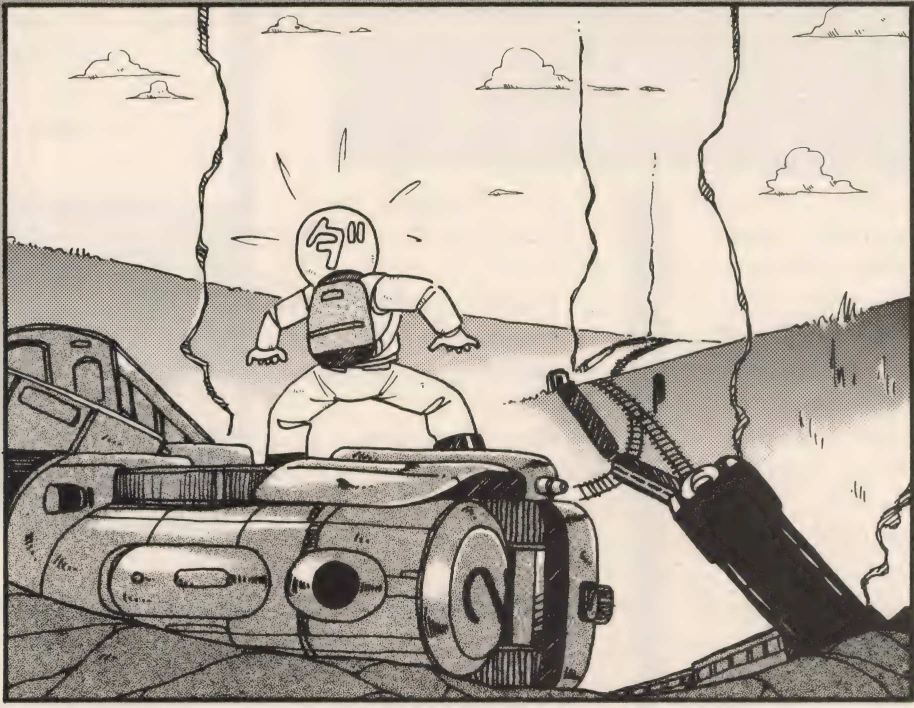
パヴァリス リゴルド



同時進行SLGレポート

『A列車で行こうII』

アートディンク
PC-9800, X68000シリーズ
12,800円



最近どうもいけない。ゲームを強行して解くというパターンが多くなってきている。もちろん楽しんでプレイしているのだけれど、心の余裕というか、「遊び」の部分が少なくなっているような、そんな感じだ。以前なら、たとえば海岸線に沿ってとか、山の裾野にピッタリ寄せてというように、もっと見た目にもこだわって線路を敷いていた。それが、オーストラリアなんか、だだっ広いものだから、長方形の環状線だものね。うーん、スランプなのかなあ!?

おっ! ついに最終回か?

いかに遊べるか! いかに遊ぶか?

お気に入りのゲームというのは、結局どのくらい長く楽しめるかってことで決まる。1週間とか根を詰めてプレイしていたのに、コンプリートするか、あるいは途中で飽きてしまって、それきり二度とプレイしない。そういうゲームって多いよね。

とかいいながら、3カ月も同じゲームを追求していると、さすがに煮詰まってくる。長く楽しめるというのは、ずっと連続してプレイできるんじゃなくて、思い出したときに、ふっと遊びたくなる、そういうことなんだ。

せっかく本編、新マップ、各5シナリオをレポートする機会を得られたというのに、連続してプレイしたからゴッチャになってしまい、個々のマップの特徴をうまく報告できなかった。反省している。本当なら、新マップは期間を開けて、前のプレイを思い出しながら、なんていうのがよかったんだろうね。短期間にやっつけてしまったから、新たな感動ってのもなかったし。

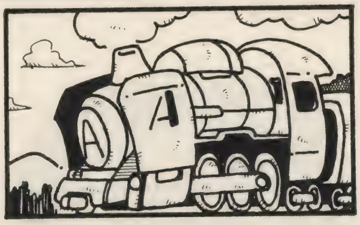
ただ1つ感じたのは、『A列車〜』のようにパズル性の強いゲームは、勘どころをつかむまでに時間がかかるってこと。そして、それがゲームをむずかしく感じさせる要因となってしまうことだ。『A列車〜』は操作性が悪いという人がいる。確かにキー操作のタイミングは重要なポイントとなっていて、自分の操作ミスで、数時間の努力が水の泡と消えてしまうこともある。

『A列車〜』を純粋なシミュレーションだと考えている人は、そういった操作性のあいまいさは許せないかもしれない(もちろん、何をシミュレートしているのかにもよるが)。思考パズルだととらえている人は、ゆっくり考えてい

る時間がないので、ゲームとしての深さに欠けると感じるかもしれない。まさかアクションゲームだと思っている人はいないだろうけど、プレイの仕方によっては、シューティングには負けないくらいヒヤ汗をかかされる。

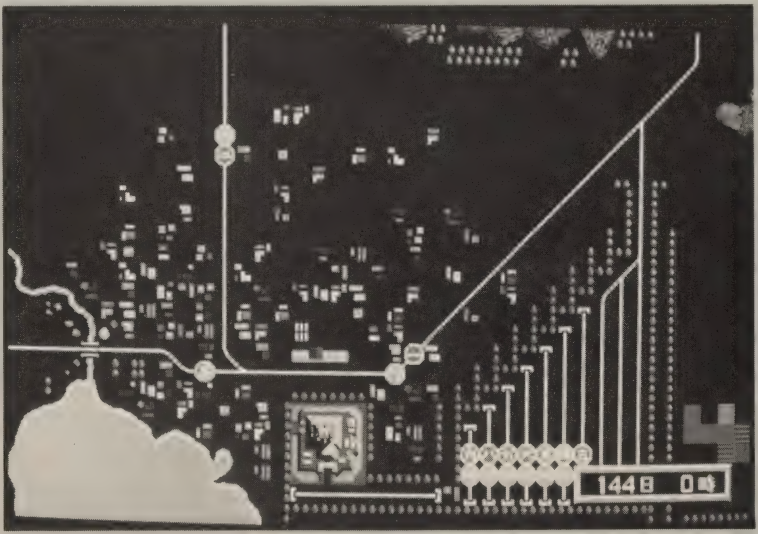
やはり操作性の問題は「慣れ」としかいいようがない。キー操作のことではなく、プレイの展開の仕方についてだ。つまり、余裕がないってこと。操作性が悪く感じるときを思い浮かべてほしい。ポイントの設定ができていないのに列車を発車させてしまったときとか、多くの列車が運行している環状線の中で線路を敷き直しているなど、わざわざ自分でむずかしくしている場合がほとんどじゃないかな？

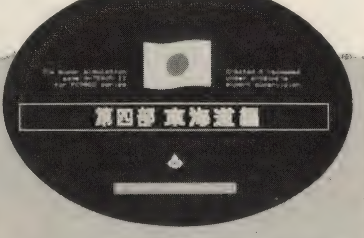
本来の操作性というのは、ゲームの内容以前について問われる。使用するキーの配置が不自然だったり、反対の機能のキーが並んでいて間違って押しやすいとか、決定や確認操作がリターンだったりスペースだったりと混乱している、というように円滑にプレイすることがさまたげられる場合、操作性がよくないというわけだ。



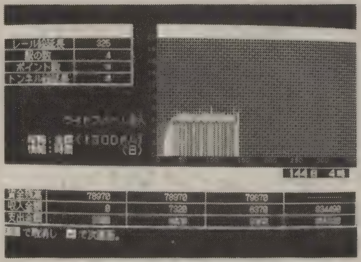
今さらだけどジャンル分けの話

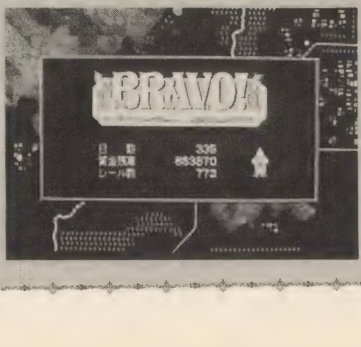
ダマシは『A列車〜』を、鉄道模型のシミュレーターなんだととらえている。これだと、その面白さを説明しやすいんだ。まず『A列車〜』には決まったスケールがない。同じ大きさのマップに日本を押し込んだり、ヨーロッパを収めてしまったりしている。シナリオによって縮尺が変わってしまうんだ。純粋な経済のシミュレーションだったら、こんなことはないね。

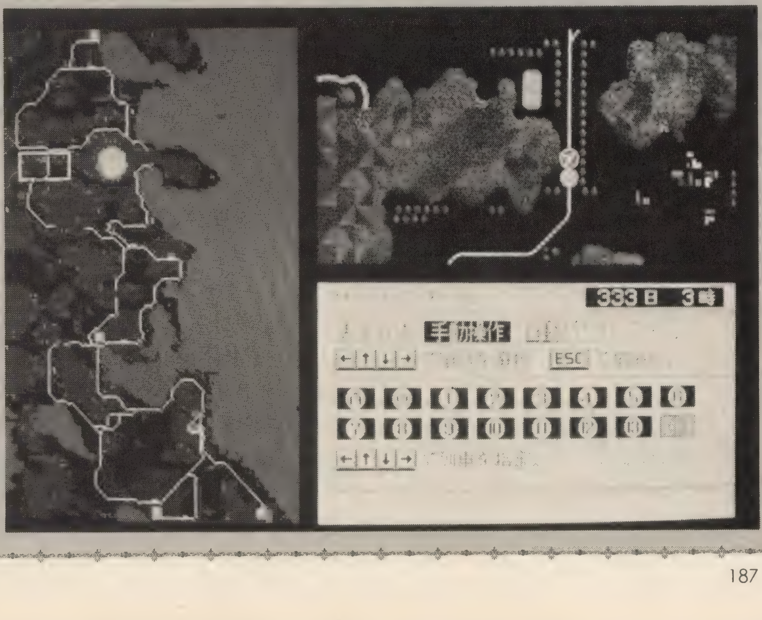


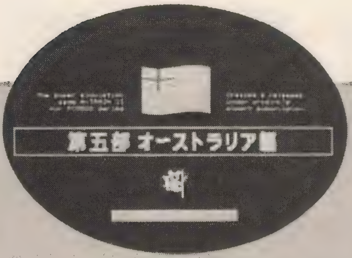


ルートがいくつも設定できるので、もうかってさえいればむずかしくはない。またまた時間の都合で迷路トンネルに挑戦できなかったのが心残り。関所のところが狭くなっているけれど、かえってわかりやすく感じたな。

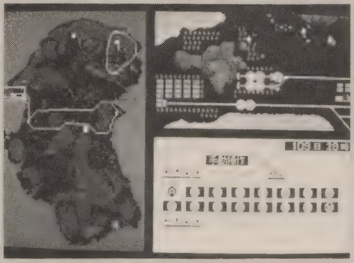


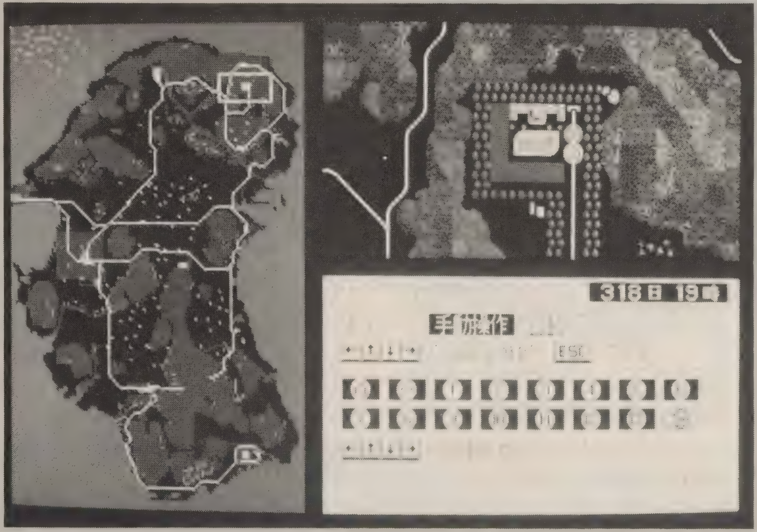


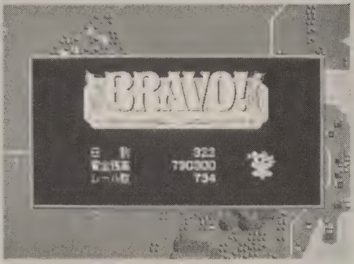




とにかく広い。それと資材がはるか彼方にあるのもきびしかった。まず適当な長さの営業線を設定して、A列車は尺取り虫方式で移動する。資金残高と相談してからでないと、いとも簡単に倒産するから注意すること。







ポイントの切りかえや列車の事故だってそうだ。実際に人間が操作しているのなら、こんなにパターンが狭いわけもないし、衝突する前に列車を止めるに決まっている。つまり、そういうところが模型っぽいのだ。縮尺の話だって、たとえばタタミ1畳分の限られたスペースにHO、8ミリ、6.5ミリなど、どの規格で線路を敷くかで再現できる世界が異なる。線路幅が同じでも、スケールの違う場合だってある。

ただ、せっかくパソコンで再現するのだから、線路のレウアウトを自由にリアルタイムで変えるとか、あたかも乗客が乗り降りしているかのように扱うとか、町が大きくなるとか、模型では味わえない効果を楽しみたいというわけだね。模型の立体感だけは無理だけどね。そういう楽しみ方をするには、シミュレーションというジャンルが適しているんだ。

今月の失敗

さてさて最終回といっておきながら、「シルクロード西方編」はまだコンプリートしていない。まず謝っちゃう。ゴメン。そのかわり、今回もずいぶん失策を犯したので、マップの特徴を述べるだけより面白いだろう。

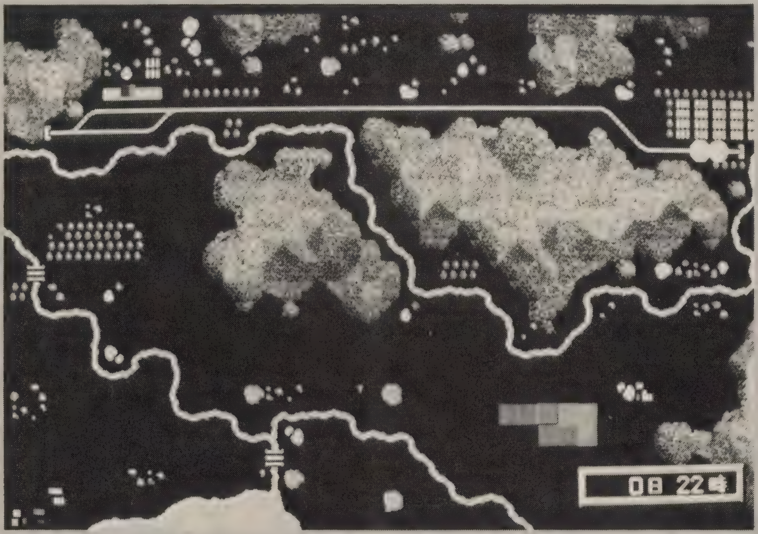
「東海道編」では、ひさびさに大事故を引き起こした。もちろん倒産した。大阪から名古屋にかけて、かなり巨大な環状線を建設し、列車も客車9両全部と貨物列車を1両、運行していたんだ。例によって宅地造成しているので営業も良好。そのまましばらくほっといたら、5両ぐらいの多重衝突で倒産していたんだ。もう一度セーブしてあるところから試したが、50日ぐらいすると衝突している。なかなか原因がわからなかった。

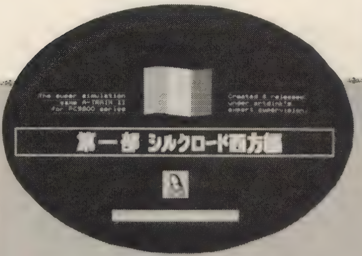
結局、貨物列車だけ1つの駅で通過となっていたのが原因だった。環状線が大きく、前の列車に追いつくまでそ

れだけの日数がかかったんだ。一見正常に運行しているように見えても、こういう落とし穴もある。

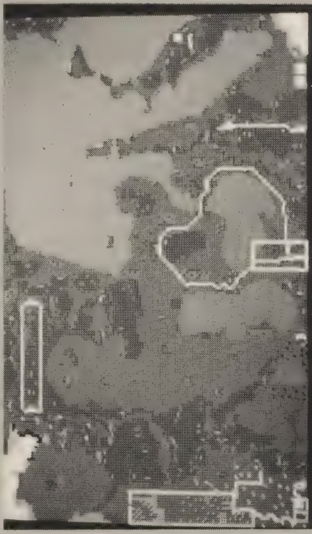
そうそう、宅地造成も度がすぎると、畑問題の解決のときに困る。線路を敷く間もなく家が建ってしまうからだ。そういうときは、畑から離して駅を建てるとか、大都市との間に別の駅を建てて、乗客を吸収させるといったコントロールが必要になる。

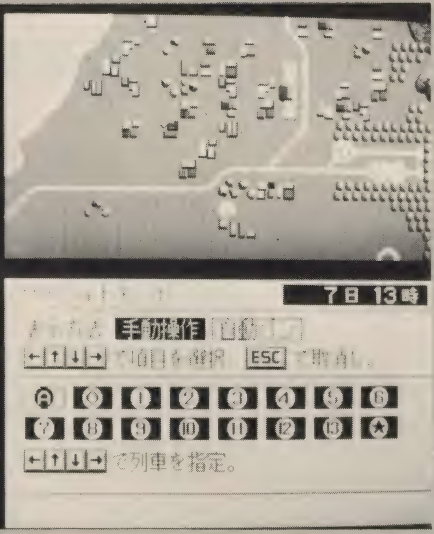
もう1つ勘違いによる事故があった。線路を敷いている途中で夜になると、先端に車止めが作れない。これを利用すると、A列車を自動移動で必要な場所に正確に止めることができる。A列車は脱線しないからね。資材を自分で取りに行かせて、その間にポイントの設定とかを確認しているわけ。建設現場に戻ると、A列車が先端で待っているという寸法だ。

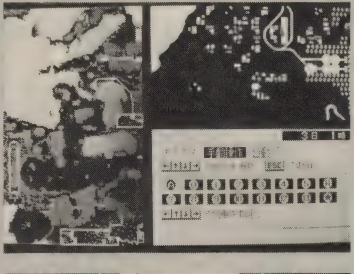




問題の環状線を黒字にするには、駅の近くに家を建てればいいのだ。それ以上のヒントは教えない。あとは自分で考えるように。資材パズルのところへは、まだ到達していないので何ともいえなかったりする。







ところが、そのひとマス先に線路があると、A列車はたとえ線路がつながっていなくても移動できてしまう。止まるものと思い込んでいたので、目の前でA列車が環状線に飛び込んでゲームオーバーになってしまった。

それから、勘違いで2つの環状線を逆回りでつなげてしまったというのもあった。ぶつかる前に気がついて再ロードしたけれど、どれもこれも油断から生まれた失敗なんだね。

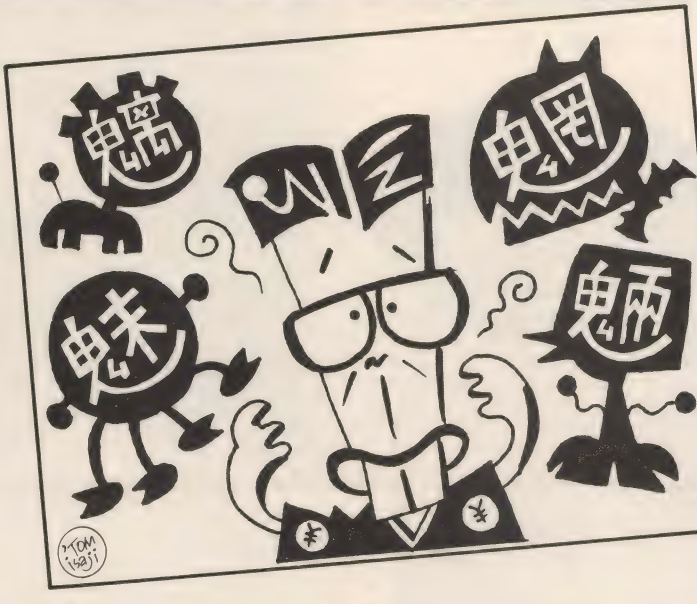
マップの攻略法については、またまた写真のほうを参照されたい。ダマシはすでに完全燃焼してしまった気分。

円丈のドラゴンスレイヤー

三遊亭円丈

ついに『サバッシュ』を終わらせた師匠。さて今月は……

2カ月にわたり『サバッシュ』にカミついてきた円丈師匠だったが、けっこうのめり込んでプレイし、めでたくコンプリート！　で、初めて原作者に認知された『サバッシュ』に変わり、そのホコ先は、『ラスト・ハルマゲドン』に向けられた。飯島さん、覚悟はいいですか。



イラスト／ツトム イサジ

ウィザードリィ流本格派三班べつべつショップ内蔵RPG合体つき石板巡礼 ラストはるまき丼じゃなかったラスト・ハルマゲドン！

いやァ、長――いタイトルになっちゃったけど、このタイトルでだいたいの中身を語ってる。ホントのコトいうと、タイトルのみで本文はいらんぐらい。でもそれじゃ原稿料が入らん！　そこでもっともらしく、必要ないけど本文突入！

思い起こせば2年ほど前、安藤編集長がこの会社で出した『抜忍伝説』を、「なんで編集長のワシが、こんな苦労をしなきゃならんのだ、タク、もう！」

と、ぼやきながらやってたのが夢のよう。それが今や、「ラスト・ハルマゲドン」のブレイングレイさん。今後もビシバシ、こういう会社が出てきてほしい。競争が、いいソフトを生む！

パッケージは、「サバッシュ」より丈夫だし、しかも7枚組！　このあたり「サバッシュ」は大幅に負けてる。危うし「サバッシュ」。「サバッシュ」よどこへ行く？

でもハッキリいって7枚もいらなかったんじゃないかネ。最近、ゲームやるとき、イチイチマニュアルを見るのはメンドウだから、すぐロードしちゃうんだけど、7枚あるとどれをロードしていいのか、わからん。タイトル見るまでに5分かかった。ディスクA、Bの2枚で、タイトルとオープニングストーリー。早い話、パソコン紙芝居だネ。でも、ストーリーはいい！

しかし、こんなの一度しか見ないんだから、ワシが社長だったら1枚とって6枚組にするネ。そーすりゃ、200円は浮くもん。ところがブレイングレイさんはサービス精神の固まり、ソフト界の海老一染之助・染太郎っていわれるぐらいだからネ。

そしてA、Bディスクはもういらない。いよいよゲーム開始！　ところが、Aディスクがメインディスクと思ったから、差し込みっ放しでBをCに、CをDにDをEに、EをFにFをGに！　あれこれ5分！　みんな「ラスト・ハルマゲドン」だけはチャンとマニュアルを読みなさい。ゲームをロードするまでに、10分も悩んじゃっ

た。

さて、これでいよいよゲームを！というほど『ラスト・ハルマゲドン』は、甘くない。またまたここで30分。もうこうなると意地でもマニュアルを見たくないネ。冒険者がモンスター。これが、昼活動するヤツ、夜のヤツといる。そのうえ、月に一度しか働かない怠け者グループ。そんなヤツはクビにしろ！　ホント。で、残されたヤツを、こいつは昼、こいつは夜なんて振り分けんだけど、マニュアル見ないからゼーンゼンわかんない。これをすべて振り分けないとゲームがスタートしない。ハッキリいって、ここまでですでに一つのゲームだネ。『ラスト・ハルマゲドン・ディスクとっかえひっかえ振り分けRPGスタートライン以前ゲーム』いや、さすが、『ラスト・ハルマゲドン』。

いよいよスタート！

このゲームをやってて、ズーッと感じてたコト。それは、製作者の〝いいRPGを作ろう！〟という真剣さや、情熱が伝わってくるコトだネ。これは好感が持てる。治療用アイテムだけで26！　戦闘コマンドが10！　魔法のバリエーションを入れると軽く100を超す。ワシなんか、もうゲームの後半に入ったのに、まだ魔法がわからん。そのほか、モンスターの特性が15種類、さらにそのほか、モンスター特殊能力が20種。その他、武器、防具が30種ほどあり、それぞれのキャラクターによって、つけられたりダメだったり、こんなの全部覚えるのに5年はかかるぞ。

もう考えられるほとんどすべてを入れたって感じだネ。

RPGを愛する者がRPGを作った。これが『ラスト・ハルマゲドン』のすべてじゃないのかねェ。とにかく、このゲームの真剣さが好きだ。『サバッシュ』の場合は、RPGを愛する者がシナリオを書き、アクションとアドベンチャーの好きな者が製作した。コレ、コレなんョ。だから、『サババッシュ』にはどこかRPGをナメたトコロがある。『サバッシュ』は、もう少しみんなが〝いいRPGを作ろう〟という点でまとまれば、『ウィザードリィ』すら超えられたとワシは信じてる。イイ線までいったのに！　グヤジイなァ。『ラスト・ハルマゲドン』、ややもすると単調でシンドクなる部分がある。だって、そりゃそうだョ。3つのパーティーを別々に、同じエリアで同じようなレベルに持っていくわけだから、早い話が同じコトを3回するコトになる。しかも、あるパーティーだけ強くしてもゲームがしにくいので、レベル調整しながらやる。しかも、同じパーティー内でも、メンバーにレベル差がつかないよーに、これまた強いヤツは防御させ、弱いヤツを戦わせるとか調整が必要になる。それに『サバッシュ』みたいに、どこへ行ってもおシャベリ人間がいて、話ができるわけじゃなく、ツライなァーッと感じるときがある。

でも、製作者の真剣なソフト作りがそれを救ってる。どー救ったのか？

救った理由その1

各パラメーターがバラバラに上がる。4人のメンバーのうち、3戦闘して何のパラメーターも上がらないというコトはまずない。必ず〝悪運が強くなった！〟とか、〝気力が上がった！〟って出るから、ついつい引きずられてやってしまう。これこそサービス精神の固まり。

救った理由その2

あーなるほど、そーだったのか！という発見がある。RPGは、そーだったのか！が多いほどいいゲーム。このゲームもそれが多い。

なるほどそーだったのか①

このゲーム、不思議なコトにEXPが表示されない。そして途中で気がついた。これはEXPが平等に分けられるんじゃない。個別なんだ。エイリアンにダメージをたくさん与えたヤツが、早くレベルアップする。あー、そーか。

なるほどそーだったのか②

これまた不思議だったのが魔法。レベル12、13になっても、どのパーティーも魔法のレベルがほとんど上がらない。試しに使ってみたらレベルアップ。つまり、魔法はMPポイントをたくさん使うほど、早く魔法のレベルアップができる！　そして防御力。これも防御をコマンドで選択するほど、防御力がつくし、コマンドの「逃げる」や「脱出の魔法」を使ってうまく逃げると悪運が上がる。あー、そーか。

救った理由その3

パーティーが昼夜2交替制。チョッと飽きたかなと思うと、夜の部と交替！　じゃ、やってみようかとなる。ただし、月に一度のなまけ者グループは長いねェ。なんせ、1カ月分のEXPを1日にかせぐようにシナリオされてるから、長いのなんの。5時間ぐらいはかかるね。コレには少し飽きた。

救った理由その4

キャラクターがレベルアップすると、強そうな絵に変わる。これは、うれしい。ただし、Aスフィンクスなんか、最初のころの絵と違いすぎて、どれがAスフィンクスだかわからなくなった。けど、うれしい。

救った理由その5

合体。コレ、コレなんョ。レベル17で合体。どんなコトがあっても、合体まではゲームをやってみよう。コレが励みになる！　いい。

それに、合体になると、〝Gディスクを入れてください！〟と表示が出る。そこでGディスクを入れると、合体できるモンスターが3種類表示され、選ぶと合体する。ほとんどそれだけのためのGディスク！いいーッ。このぜいたくさが、たまらない。こーゆーの好き。

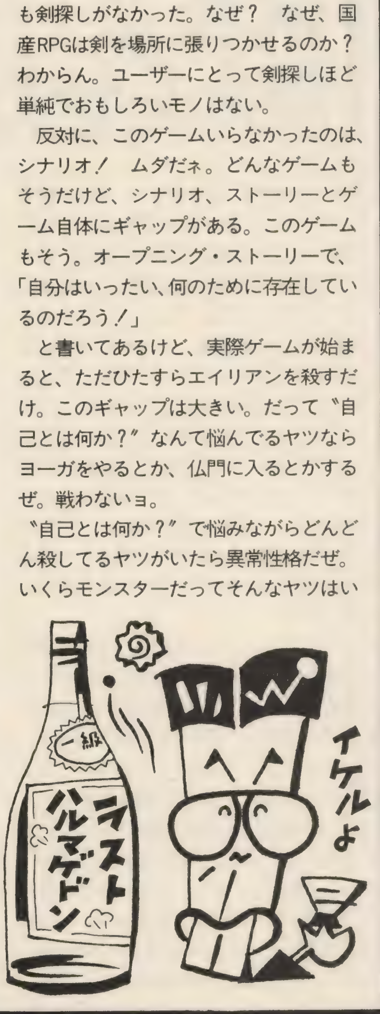
☆

このゲームは、超本格派RPGだね。建物内部は3D！　正統ウィザードリィ流だネ。ワシなんか思わずマップをかいちゃった。それに、『ウィザードリィ』のクラス・チェンジに匹敵する合体。これもいい。しかし、『ラスト・ハルマゲドン』にも剣探しがなかった。なぜ？　なぜ、国産RPGは剣を場所に張りつかせるのか？わからん。ユーザーにとって剣探しほど単純でおもしろいモノはない。

反対に、このゲームいらなかったのは、シナリオ！　ムダだネ。どんなゲームもそうだけど、シナリオ、ストーリーとゲーム自体にギャップがある。このゲームもそう。オープニング・ストーリーで、「自分はいったい、何のために存在しているのだろう！」

と書いてあるけど、実際ゲームが始まると、ただひたすらエイリアンを殺すだけ。このギャップは大きい。だって〝自己とは何か？〟なんて悩んでるヤツならヨーガをやるとか、仏門に入るとかするぜ。戦わないョ。

〝自己とは何か？〟で悩みながらどんどん殺してるヤツがいたら異常性格だぜ。いくらモンスターだってそんなヤツはい



ねェよ。シナリオは、エイリアンのボスを倒す！　これだけでよかったと思う。

今現在のRPGのなかでは、最強のRPGソフトだと思うな。でも、飽きなくて楽しいRPGというなら、『サバッシュ』を文句なくすすめる。

ラストハルマゲドンの謎

①UFOの謎

地上のマップにUFOがあって丸いんだけど、中に入ると20×20の四角。表が丸くて中が四角！　不思議だ。きっとなんだよォ、エイリアンの科学技術が進んでるから、丸い空間をゆがめて四角にするんだョ。いやァ、たいしたもんだ。

②石板読めるの謎

108つの石板があって、訪ね歩くんだ。チャンと読んでるんだけど、コールドスリープルームにミイラが本を持ってて、最初に行ったときに表示が出る。

〝XXは本を見たが、だれも字が読めないので、そのままにして置いてきた！〟

不思議だネ。石板の字は読める！　本の字は読めない。これは、「ラスト・ハルマゲドン」最高の謎だネ。

③チョンマゲ松の謎

山に囲まれた中に、チョンマゲみたいな木がある。ワシは勝手にチョンマゲ松と呼んでいる。なぜ、チョンマゲのよーな形をしてるのか、それだけの謎なんだけどォ。

④千里眼の謎

種族のなかに、千里眼の能力を持つヤツがいて、それを使うと球形をしてる地球にマップが出て現在地が示される。ところでこのゲームは、下へ行くと上へ出て、左へ抜けると右端へ出るマップなのだ。しかし、地球上の見える範囲内に全マップがかいてある！　ならばこの地球の裏はなんなんだ。どーゆーマップになっとるんだ。不思議。きっとこれは、さらにレベルアップすると千里眼から二千里眼に変わり、そこで裏のマップが見られるんだ。きっとそーだ。

そして、それが本当の「ラスト・ハルマゲドン」だネ。じつは、ワシらがいまやってる「ラスト・ハルマゲドン」は「ラスト前・ハルマゲドン」なんだ。

出るぞ、出るぞ。第2作が出る。それが本当の「ラスト・ハルマゲドン」なんだ。もう一度、マニュアルを注意深く読んだほうがいいぞ。どこかに小さく、「前半戦ラスト・ハルマゲドン」って書いてあるはずだ。

執念で終わらせたサバッシュ

バンザーイ。いや、いや、やっと終わったョ。終わったときの状態は、レベル全員43、日数266日、戦闘数3255戦、取った宝箱694個。日数と戦闘数は、少し多かったかなァ。でも、終わった。シナリオ書いたワシが50日！　かかりすぎだョ。しかも、Bディスクに入ってからは、わからんトコは教えてもらってだぜ。

それでもなおわからないんで、アイテムリスト（ドコに何があると書いてあるヤツ）を送ってもらった。そんでもまだ解けない！　ほんと情けない。

最初のアランパルチャ大陸だけで終わらせときゃ、サイコーのゲームになったんだけどォ。

なにしろ、ゲームを終わらせるために必要なアイテムがじつに多い。！　ワシのシナリオじゃ、3つか4つだったはず。とにかく多い。その一例をあげると、

ジャマストの羽根、オルジャスの羽根、シャーの羽根、ワルドの羽根の4枚！　これをドラゴンの住む大陸のライールに会って、ライールの羽根に交換。このライールの羽根を、ドラゴンサトラブに会ってホワイト・ルビーと交換する。しかも、ホワイト・ルビーが何になるのか終わった今もわからん。知らんのだ。

そのうえ、このライールって男はドラゴンサトラブと一緒にいる！　それじゃ初めっから4枚の羽根とホワイトルビーの交換でいい！　ライールなんて男はムダ。

もう1つ、遠まわしの例をあげると、トーマンの王国。ブルバン14要塞でダルグの許しを取る（しかし、取るのが大変。1〜14の要塞をアッチうろうろ、コッチうろうろしなくちゃいかん。しかも1〜14の要塞に入るためには、ブルバン外しが必要！　もう、気が狂うぜ。いいかげんにしろ！……まァ、レーセーになろう）。

このダルグの許しを取ってストゥーパ210へ行く。そしてオルジャスの石を5個取ってトーマンの王国へ行って、××××の部屋でオルジャスの石を5個セットする。ただセットするだけ。××××は出てこないし、代理が出て〝ありがとう〟のひと言もない。とにかく、これをセットするとアトスの神殿に入れる。なぜか？理由はない！　トーマンの王国とアトスの神殿、この2つは関係ない。ないけどある。ユーザーに遠まわりさせないためにだ。

某ソフトハウスの社長は、いいこと言ってるネ。

「やさしいゲームほど、いいゲームです」

これョ、これ！　これがいいゲームの大前提。だから、アドベンチャーは絶対メジャーになれん。アドベンチャーは、むずかしいほどおもしろいが、むずかしいほどいいゲームではない。ゆえに売れない。ゲーム作りは、ここを忘れちゃいかんのだョ。

どーも『サバッシュ』になると、ムチャクチャ書いちゃう。編集長からは、あまりムチャクチャ書かないでくれといわれてるけど。『サバッシュ』が、かなりレベルが高いゲームだからこそ、グチが出ちゃうんだョ。

『サバッシュ』Bディスク心得の条

「サバッシュ」は、Bディスクをすんなりクリアできれば、なかなかのゲームであることはまちがいない！　そのためには、Aディスクをやってたときのよーに、ボケーッとゲームをしてたんじゃ、Bは解けん。それなりの心構えが必要じゃ。そこで、Bディスク心得の条！

心得①面会ゲームだと思え

BはRPGではない面会ゲーム。いかに大勢の人間に何度も会うか！　この場合は、カーリャのウロコでモンスターに化けて面会に行く。これ、あたりまえのこと。たとえば、ダルグ収容所の入り口。カベを破って入るけど、入り口の横にモンスターがいる。それと一度面会して話さないとカベは破れん。理由？　これは面会ゲームじゃから。

心得②「サバッシュ」おまけ編と思え

もう、Aのほうだけで本来のゲームは終わり。それで十分！　そしてBはおまけ！トリデや町の中マップなんてAの5分の1もないんじゃないかねェ。だから、これはおまけなんだからね、おまけ。そー思ってやればけっこう楽しい。

心得③面会＋電話ゲームだと思え

行き詰まったら、面会と電話！　もちろんポプコムへ。そのときは必ず、「プートスさんか、ヨランタさんお願いします」って言うと、
「ハイ、私がプートス・Eです！　どこがわからないんでしょうか？」と、親切に教えてくれる。ただ、あんまり電話しすぎると、
「ハイ、ただいまプートス・Eさんは、オルムズトさんと外出中です」
って断られるから、1日1回ぐらいにしとこうね（編集長より：今月の別冊付録「完全攻略本」を見ていただければ、電話の必要はないはずです。やむをえず電話をする場合は、平日の午後1時～午後4時までにしてください。あまり電話が多いと仕事にさしつかえるのでね。お願いします！）。

心得④アイテム漬けだと思え

テレビCMで〝シバ漬け食べたい！〟なんてあったけど、今度「サバッシュ」の雑誌広告も、〝サバッシュのアイテム漬け食べたい！〟に変わるとか？　キミもアイテム漬けになれ！

心得⑤その場でアイテムは手に入らん

コレなんョ！　グールを倒したからすぐジャダの書・下巻が手に入る！　とんでもない。甘い、甘すぎ。倒したアトも館をグルグルまわってると、ラーニアに会う。そこでコイツを倒して、はじめて下巻が手に入る。それとか、宝石の泥棒の館で虹色の瞳を手に入れるが、これがニセモノ。そこでボスに会って戦うコマンドを選ぶと〝冗談はやめてください！〟と言われるが、ドラゴンの国でイエロードラゴンに会って〝それはニセモノよ！〟といわれてから、もう一度会って「戦う」を選ぶと、〝ごめんね！　本物をあげるから〟となる。

シナリオとしちゃおもしろいけど、ユーザーの体験からいうと感動を小さくし、ゲームをつまんなくさせてる。いけない、またボヤいてしまった。

ベタホメ『サバッシュ』

あんまりけなすばかりじゃ、編集長から原稿料を値切られる。ほめよう！　「サバッシュ」を終わらせたいま、思うのは確かにBディスクは少々ウダウダしてたけど、それを計算に入れても、『ラスト・ハルマゲドン』が1位なら、『サバッシュ』が2位で、なんの不思議もない！　お世辞ぬきでそうだ。『サバッシュ』は、そんなセコイゲームじゃない。ただ、ワシの要求水準が高すぎるのだ。

①大迫力、ストゥーパ210

コレは、Bへ行っていちばんよかった。210階ある建物を、ただ上がっていくだけ！その途中にオルジャスの石が5個とワープ階段があるだけ。いい、いいねェ。これをひたすら上がっていく！

210階へ行くまでに1時間半ほどかかる。しかも、その間いっさい戦闘もなし。その塔から見たら、果てなきホコラは、バカみたいなもん。すぐ着くホコラに見えてくる。このアイデアはワシのじゃない。でもいい。

ハードボイルドの原点が走るコトなら、RPGの原点は歩くコト。それなのョ。RPGの幸せは、冒険者の日々の暮らしにある！『サバッシュ』は、アルフールの大要塞とストゥーパ210の巨大マップ。ここに『サバッシュ』の真価がある。もう、ホント、いい！

②『サバッシュ』宝箱探し、総数771個

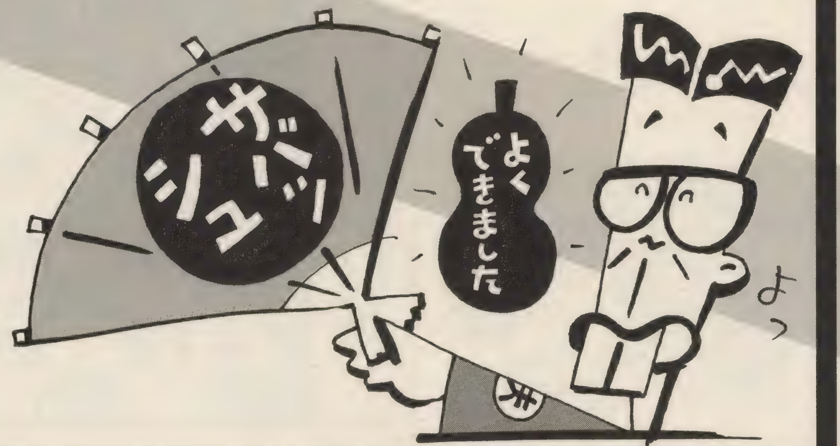
これはゲームを終えてもなお、楽しめる。ワシが現在集めた宝箱が694個だから、アト77個ある。『サバッシュ』は剣探しがダメになったが、まだ宝箱探しがある。これでけっこう、最終の敵を倒してからも、もう一回ロードして遊べる。ゲームが終わってもなお遊べるゲーム。これはいい。

③ワシの好きなカーリャのウロコ

これはいいねェ。これを使うと、モンスターに化けられて、モンスターは仲間だと思っていろいろ教えてくれる。これは子供のころはやった、なんとかゴッコなんだョ。それから、ドラゴンに化けるドラゴンの瞳。5人が全員ドラゴンに化けて行列して歩く。思わず、笑っちゃう。楽しくなる。ラザの女王に会うのに絶対必要だけど。

そして、もう1つがナストのウロコ。全員霧みたいになるんだけど、その姿でモンスターに会うと〝テメエ、何しに来た！〟なんて、見つかっちゃう。何の効果もない。もう冗談。

しかし、冗談ではない。コレを使わないと、ゲームが終わらない。ブルバンの要塞で地下があるけど、入れないトコで使う。きっと、ここで止まってたユーザーも多いんじゃないかねェ。ワシも聞くまでわかんなかった。ぜひ、実行してちょうだい。『サバッシュ』は、やっぱり名作です！



連　載

新・迷宮への招待

田中潤司

進化するコンピュータ・チェス

12世紀に十字軍の帰還兵によってインドから持ち込まれたといわれるチェスの人気は、21世紀をむかえようとする今でも人気がおとろえない。おとろえるどころか、チェスはコンピュータにとり込まれて、今までにない進化をしつづけている。進化するコンピュータ・チェスの最前線だ。

2年に一度の新鮮なショック!

3年に一度か2年に一度——だから回数にすればごくわずかなのだけれど妙に新鮮なショックを受けて、思わずどぎまぎさせられるゲーム・ソフトに出くわすことがある。まるで、清冽な谷川のせせらぎで目を洗われたような感じなのだ。

たとえば、3年前の「リトル・コンピュータ・ピープル」。

アメリカのアクティヴィジョン社の製品だが、日本でもほとんどの機種に移植され、ついには女の子へと性転換をさせられてファミコン・ソフトにまでなったから、もう、たいていの人が知っているよね。コンピュータの中に住みついている人間が発見されたのでじっくりと観察してやろうという奇妙なソフトだったっけ。

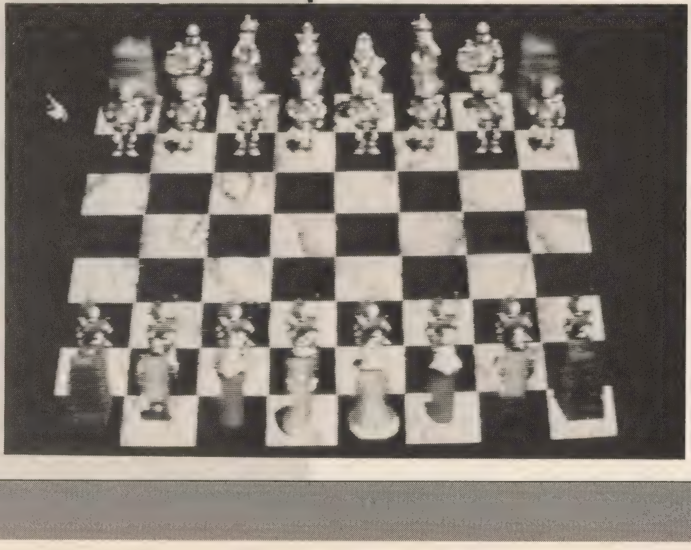
はじめてあのソフトを手にしたのはコモドール64版だったのだけれど、びっくりしたんだよね、あのときは。まずはあっけにとられ、ついで、あまりのユニークさに感嘆の声を上げたのをいまでもはっきり覚えている。

だって、ユーザーはほとんどなにもせず、画面の中を動きまわるリトル・コンピュータ・ピープルと小犬とをじっと眺めているだけなんてソフトは、それまで考えられもしなかったんだ。まるで、パソコンを乗っとられでもしたように、何時間もモニターの前に釘づけになっていた。

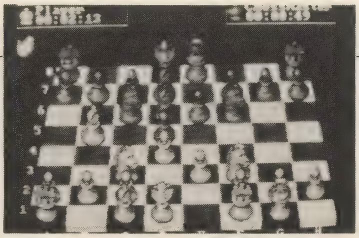
多分、あれ、コモドール版だったのがよかったんだろうね。その後、どっと輸入されたアップル版とは一味ちがっていて、まず、時間の観念がしっかりと導入されていた。はじめに、観察を開始する年月日と時間とを書き込み、それからさきは、ほとんど、リアル・タイムに近い正確さで、すべてが進行したんだ。その上、本を届けるなんてコマンドもあったりして、リトル・コンピュータ・ピープルも、それなりに幸福そうだった。ひょっとすると、後発のアミーガ版より、ずっとできがよかったのかもしれないね。

ただ、もうひとつ、はっきりと書いておかなければいけないのは、主人公

▲リトル・コンピュータ・ピープル——アミーガ版。



▶バトルチェスのスタート画面。リアルな画面に緊張感がただよう。


▲チェスマスター2000。３Ｄの駒が売りものだ。

の名前や性格が、同じ機種向けのプログラムなのに、ディスケットの１枚ごとに異っていたということだ。手紙を書いてくるたびにミス・タイプの多いやつもいれば、カード・プレイが異常に好きなやつ、のべつ、ピアノをひいているやつ、なんかもいる。この辺の工夫も実に嬉しかったんだよね。

バトル・チェスに夢中

前置きが異常に長くなってしまったが、今回とり上げたいのはアミーガ版の「バトル・チェス」。

そう、パソコン・ソフトにありがちのチェス・プログラムのひとつなんだよね。

本来、チェスというゲームは、コンピュータに乗せるのに都合よくできているらしい。将棋や碁のように奥が深すぎもしないし、そうかといって、五目並べやチェッカーのように、すべての変化がつきとめられているわけでもない。むろん、チェスの指し手の、はじめから終りまでをすべて分析しつくすことなどは、たとえ、スーパー・コンピュータをフル稼動させたところで、現在のところでは不可能だ。

ただ、誰を相手にしても連戦連勝の最強マシーンを作るというのでなければ、チェスの場合、いろんな可能性が見えてきたような気がするのさ。大型のマシーンから専用機まで、いろんな機種にいろんなプログラムを乗せての世界コンピュータ・チェス・チャンピオン戦なんてのも盛んだし、他人のそれよりも少しでも強いものを作れば、それだけ名声もあがる。いわば、コンピュータ・チェスの戦国時代がつづいているってわけ。パソコンの分野では「サーゴンIII」､「チェス・マスター2000」などが、その強さで有名だ。

さあ、そんなところへ打って出たのが「バトル・チェス」。最初は、なにをいまさら、って感じだったんだ。この世界では、新顔が必ずしも有望株ってわけではなし、いままでにも、なんのために出て来たのだかわからぬまま消えていった泡沫チェス・プログラムも少なくなかった。

立ち上げてみると、グラフィックそのものは申し分のない美しさで、駒も２Ｄと３Ｄに切り替え可能。ロール・プレイング・ゲームに登場しそうなナイトやキングの３Ｄの立像などはなかなかのできばえだ。

しかし、そんなことで驚いてはいられないんだよね。３Ｄと２Ｄの駒の切り替えなんて、５、６年前の「マイ・チェス」ってプログラムで先鞭がつけられているし、「チェスマスター」でも同じ趣向が使われている。その上、画面がどれほど美しくっても、本来、３Ｄの盤面ってやつは、駒がたがいに重なり合っていたりして、あまり見易いものではない。そこで、今度も、ものはためしとばかり、アップルの「サーゴンIII」と「バトル・チェス」とを、平べったい２Ｄ画面で戦わせてみたってわけ。

すると――やはり、思った通りだったね。マウスをフルに使いこなしての操作性は抜群で、５年以上前に作られたアップル版の「サーゴンIII」とは比較にならぬくらいよかったのだが、かんじんの勝負のほうはあっさりと三連敗。見るも無残な、というほどの負けかたではないし、それなりに善戦はしたのだが、ついに、刀折れ、矢つきたって感じだったんだ。

まあ、相手が「サーゴン」なんだからしかたがないんだろうね。

ふつうなら、そんなふうに思って、ここでアミーガの電源を切っていただろう。前にも書いたように、３Ｄの立体画面は駒の動きが見にくいから、本質的に好きではない。だから、３Ｄ画面でプレイしてみようなんて思うはずがなかったのだが――。

これ、ムシのしらせとでもいうのだろうか。いつの間にか、３Ｄ画面に切り替えて、プレイしはじめていたんだよね。本当になにげなく、自分自身で駒を動かしはじめていた。

そして、思わず、目を見張ったのさ。

戦闘アニメは痛快だ！

第１手はＥ２―Ｅ４だった。

クイーンの前のポーンを２歩前へ。

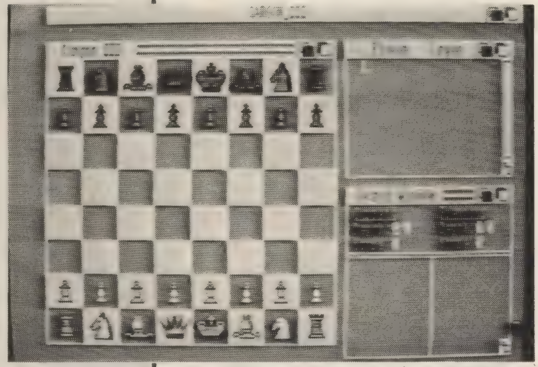
歩兵のポーンが靴のかかとを高らかに鳴らしながら、アニメっぽく動き出して、２歩前進。音も動きも、いかにもそれっぽいんで、一瞬、ぎくっとしたんだよね。

敵はキング・サイドのナイトを前進させてきた。ナイトは将棋の桂馬と同じだから、いわゆる桂馬とびで前進するのだが、このナイトはもっともっと勇ましかった。靴の拍車の音を響かせて、威風堂々の前進だ。彼の前には、当然、ポーンが１人いるわけだが、彼の前進の邪魔にならぬように、ポーンがそっと脇へよける。

あれあれあれ……？

これまでも、立体の駒がそれらしく動きまわるソフトは見たことがあるけれど、こいつはちょっと違うのではないだろうか？

ポーン（歩兵）やナイト（騎兵）の軍人たちは靴のかかとや拍車を高らか


▲サーゴンIII。マック版。シンプルだが機能的だね。

に鳴らしながら勇ましく行進してくるのに、ビショップ(僧正)やクイーン（女王）などは、足音も立てずすべるように進む。

そして、お城のはずのルークなのだが、これが動き出す番になると、城の尖塔を形どった体形がムクムクとふくれあがってゴーレムのような巨像となり、地響きを立てて歩き出すのだ。

こうなると、もう、本来のチェスの勝負のほうはお留守になっちゃうんだよね。ただただ感嘆しながら、駒の動きをみつめるばかり。いや、驚いたなあ。

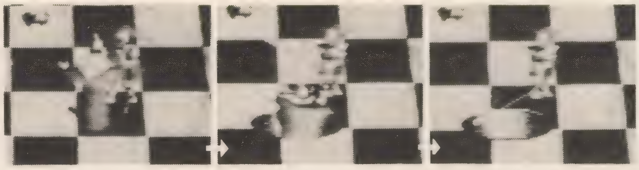
しかも、敵の駒をとる段階になると、これが、また、すごい。どの駒も、その役割に忠実に、敵の駒と、正々堂々、戦ってみせてくれるのだ。この辺は、アニメっぽくなんて、ありきたりの言葉でかたづけてはいけないんだろうな。

ただし、戦いといっても、チェスの勝負の場合、とる駒ととられる駒とははじめからきまっている。そこで、歌舞伎の様式美さながらに、とる駒ととられる駒、ふたつの駒がひとつのマス目に入ると、駒の色には関係なく、とる駒が正面を向き、とられる駒が背を向ける。

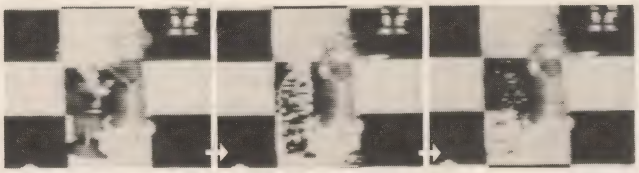
どちらの駒も、一瞬、まるで見得を切っているような感じなのだ。

そして、２人のあいだに戦いがはじまる。ポーンは槍、ナイトは剣、そして、ビショップは錫杖を、それぞれ、器用に操って、相手を倒す。クイーンは、なんと、華麗な魔法を使う。

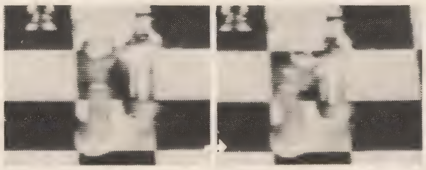
いやはや、びっくりしたなあ。こうなると、ただ唖然として、モニターをみつめるばかり。つぎはどんな戦いがくり拡げられるのか、そればっかりが気になってしかたがないのさ。



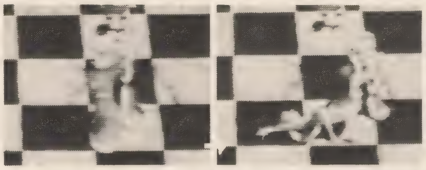
◀ポーン×ビショップ　槍で相手の脳天を一撃。哀れ、ビショップは大穴の中に呑み込まれてしまう。



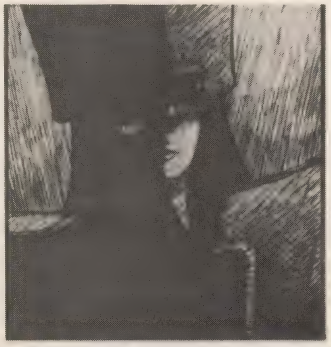
◀クイーン×ナイト　魔法で、相手の体を粉々にしてしまう。あまりにもあざやかで、あっけない。

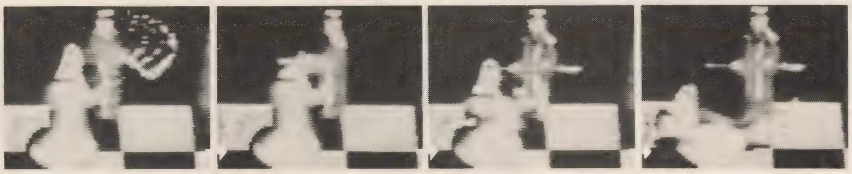


◀ビショップ×クイーン　錫杖の先端はなんと仕込み杖。魔法を使う暇もなく、クイーンは串刺しだ。

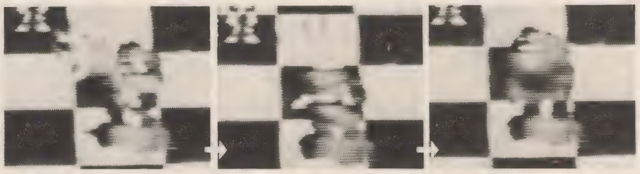


◀キング×クイーン　色じかけでせまるクイーンを一突き。あられもなく、裾を乱して、絶命する。

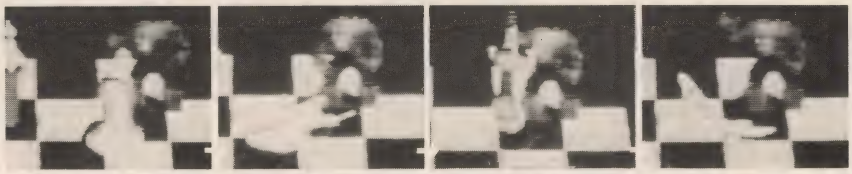




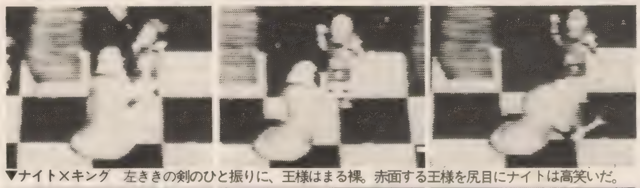
▲ビショップ×キング　仕込みの錫杖で、相手を三段斬り。なんと、キングは三枚におろされるのだ。



◀ルーク×クイーン　女を逆さ吊りにして、パックリと一口。いくら、怪物でも、それはあんまりだ。

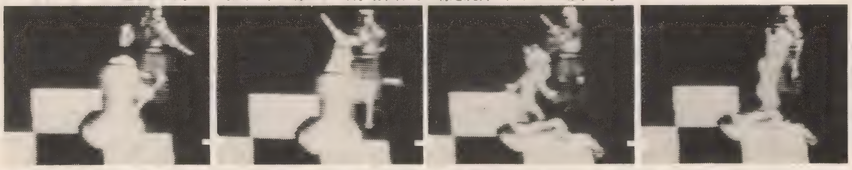


▲ルーク×キング　さすがの王様も怪物の一撃で紙せんべい。ひらひらと宇宙に舞うんだよね。



◀ポーン×キング　なんたる下剋上。歩兵に王冠をとられ、キングは大地を叩いてくやしがるのだ。

▼ナイト×キング　左ききの剣のひと振りに、王様はまる裸。赤面する王様を尻目にナイトは高笑いだ。



たとえば、ルークとルーク。小錦クラスの巨体がふたつ、たがいに悲痛な掛け声を発しながらぶつかり合い、ついには一方が他の一方を、こなごなに叩きつぶしてしまう。

また、ルークがポーンをとるときなどは、相手のあまりの巨大さに呆然となったのだろう。ポーンが自分の槍をとり落とし、一瞬の間があってから、巨像のルークが、野太い声で笑いながら一撃でポーンを叩きつぶす。ポーンが呆然とする、この一瞬の間——それがものの見事に表現されているのさ。

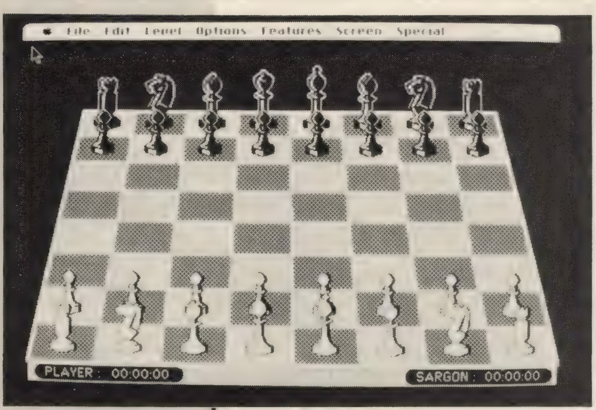
駒の種類は6通りで、それぞれに相手を選ぶ選び方は36通り。このうち、キング対キングという組合せは、ひきわけになってしまうので存在しないから、戦闘の変化はぜんぶで35通り。このすべてのパターンが、いちいち、異っているのだから、このソフト、なかなかのものなんだぜ。

だから、当然、チェック・メイトになっても、それで終らず、キングがとどめをさされる場面まで、きちんと見せてくれるのだ。ポーンがキングを倒すところなど、ユーモアたっぷりで、まさしく一見の価値がある。

ただし、この王様、なかなかせこい人物らしく、うっかり詰め損うと、えらい反撃を喰う。ガウンの奥から、小さな拳銃を出し、ビショップに3発打ち込んだりする場面では、思わず、大笑いしちまった。ナイトには、なんとボール状の爆弾を投げつけるのさ。

しかし、これらの駒の動きや戦闘場面の痛快さなどは、多分、いくら説明しても、わかってはもらえないだろうね。なにしろ百聞は一見にしかず。どんなに苦労しても、このソフト、一見の価値はあると思うよ。ただし、これを見て、どんな呪いがかかろうとも、当方はいっさい関知しない。なにしろ、このソフトを見たために、その翌日、アミーガを買う破目になった人もいるんだからね。

▼サーゴンⅣ。マック版のオープニング・シーン。



▲サーゴンⅣ。チェス・クロックもついてるぜ。

そして進化はつづく

パソコン界のチェス・プログラムとしては、この数年、前にも書いたように、「サーゴンⅢ」と「チェスマスター2000」が覇を競ってきた。このうち先輩格なのが「サーゴンⅢ」。1983年に登場して以来、ずっと、パソコン・チェス・プログラムの王座に君臨していたのだ。

私の場合、それ以前から愛用していたのが「サーゴン2.5」。これは、ゲーム専用機の「グレート・ゲーム・マシーン」のモジュールのひとつで、モジュールを差し替えれば、ブラックジャックだのチェッカーだのがプレイできるという代物だった。

だが、この「サーゴン2.5」が強かったんだよね。いまから7、8年前、市場に氾らんしていたコンピュータ・チェス専用機を、すべて、打ち負かしていた。当時、出はじめたパソコン用のチェス・プログラム、「チェス7.0」や「マイ・チェス」なども、足元にも及ばなかったのだ。

そして、その後に登場したのが「サーゴンⅢ」。当然、強くないはずはないのだが、グラフィックや操作性の面では、後発の「チェスマスター2000」にいささか劣っていた。たしかに、使い勝手のよさでは、「チェスマスター2000」がピカイチだったんだよね。そのせいか、最近では後者のほうを高く評価する人も少なくなかった。

ところが、今年、やっと、「サーゴン」がヴァージョン・アップされた。Ⅲの登場以来、5年ぶりのお目見得なのだが、発売元も変ってしまったのだから、新製品の登場といったほうがよいのかもしれない。

操作性の面でもずっとグレード・アップされたし、これまで、平面表示の2Dオンリーだった駒にも、3Dのものが導入された。しかも、一気に5パターンが取揃えられていて、その中から気に入ったものをひとつ選ぶようにという豪華版である。こうなると、3Dは見にくくっていやだと、嫌ってばかりはいられなそうだね。

その上、もうひとつ、面白いのが3Dの駒を自分でデザインする機能がつけ加えられたことだ。付録としてついてくる5種類の3D駒であきたらなければ、自分で作りなさいってわけ。

これからのチェス・プログラムは、人間に打ち勝とうとする強さもさることながら、それ以外の付加価値も大きくものをいうようになるのだろう。たとえば、「バトル・チェス」などの場合、駒の動きと戦いぶりとを見ていることで、かんじんの勝敗など、どうでもよくなるような魅力があったのだ。こういうの、本質から逸脱しすぎているから、あまりほめられたことではないのだけれど、この強烈な魅力の前には、なんの文句も口に出せなくなってしまう。一見の価値あり、だぜ。

FM音源パソコンミュージックコンサート

LIVE IN POPCOM

大好評「FM音源サウンドプログラム2」がアンコールにこたえて、大幅改訂。最新の海外ポップス7曲、オリジナル曲8曲が加わり、さらにパワーアップ。別冊で、フロッピーディスクでお楽しみください。

収録曲
楽園のDoor／彼と彼女のソネット／I Don't Know／サマードリーム／サファイアの瞳／SELF CONTROL／ファンタジー／It's TOUGH／アイドルを探せ／恋人たちの時刻／スマイルアゲン／Oneway Generation／STAND BY ME／1ere GYMNOPEDIE／OPEN YOUR HEART／PETER GUNN／ONE NOTE SAMBA／I SHOT THE SHERIFF／LUKAほかオリジナル曲8曲。計27曲。

別冊POPCOMプログラムマガジン
FM音源 PCシリーズ（PC-8801mkⅡSRシリーズ FM-77AVシリーズ）用

サウンドコレクション2

定価980円

「別冊ポプコム・サウンドコレクション2」がそっくりフロッピーディスクで楽しめます。

FM音源 サウンドプログラム

フロッピーディスク2

改訂版
（5インチ2D版）

PC-8801mkⅡSRシリーズ 定価3,000円（送料含む）

FM音源で聴く、魅惑のポップス全30曲。別冊で、ディスクで発売中。

FM音源 サウンドプログラム

フロッピーディスク1

定価3,000円（送料含む）

別冊POPCOMプログラムマガジン
FM音源 PCシリーズ（PC-8801mkⅡSR FR/TR/FH/MH）用

サウンドコレクション

強矢邦生・著 発売中・定価980円 小学館

FM音源 サウンドプログラム フロッピーディスク1・2のお申し込みは、下記あて先まで。

申込方法

FM音源サウンドプログラムフロッピーディスクは、1、2とも通信販売でお届けします。ご希望の方は品名、数量、合計金額とあなたの住所、氏名、TELを明記し、代金を現金書留または郵便小為替でお申し込みください。

申込先

〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル㈱新企画社 ポプコムディスクサービス係

AMUSEMENT RADAR

イラスト／オオシオトモコ

- アイドル探検隊⑥
  1988 アイドル総決算
- ドクトル・グッチーの
  今月のこれがイチバン
- 今月のビデオカタログ
- J.D.&ブルックリンの
  映画にもいろいろある
- パソコンだけがゲームじゃない
  THE GAME MUSEUM
- ベラ子の
  怒濤の小物グラフィティー
- くるんまの
  I LOVE
  アーケードゲーム

今月号は、アイドル総決算で迫ります！ 渡辺満里奈、中山美穂、姫乃樹リカ、生稲晃子、ゆうゆ、ナンノ、そして工藤静香だぞ!!

Dr.グッチー&Mr.ロバートの独断と偏見による

1988年アイドル総決算

いろんなコトがありました、1988年のアイドル界。このページでもアイドル探検隊をスタートして、何人ものアイドルに会いましタ。そこで今回はドドーンと旧年中の総まとめをしてみたいと思いマース!! ただし! アイドルの選択は、私とグッチーのモロ独断と偏見によるものデス。そこんところをひとつ、よろしくお願いしマス!!

Dr.グッチーだいスキ 渡辺満里奈ちゃん

今年こそはインタビューをするぞォ〜〜! Dr.グッチーが必ずコンサートに行っているというMARINAちゃん。彼女もはや、今年は19歳。女っぽくなっていくのが楽しみ楽しみ。とにかくキャワイイのだ!!

渡辺満里奈といえば、デビュー曲「深呼吸して」で、バックに工藤静香と生稲晃子をしたがえていた(?)のが印象的。いま思うと、なんてゼータクな組み合わせだったんだろう。そしていま、彼女はアイドルとは少し違った歌手として、ひとり歩きを始めている。今年の展開は、とにかく目が離せそうにナイ。(某事情通・談)

G/満里奈ちゃんはワシが紹介する! 昨年は春と秋のコンサート。夏のライブステージ。そして2本の新作ビデオと、精力的な活動を見せてくれたのう。とくに、夏にラフォーレ・ミュージアムで行われたライブは、本当の意味で満里奈ちゃんの素顔の見られた、いいステージじゃった。握手会もあったしの。

R/全部行ったというウワサは本当デスカ!?

G/う、う……、いいじゃないか! しかし彼女も今年は高校卒業。今年が今後のターニングポイントとなるじゃろうて。とりあえず、短大に進学するという情報も入っておる。まあ、彼女は今までもキャンパスの美少女というイメージがあったからの。ノリダーでも、女子大生の役じゃしのう。

R/確かに彼女はセーラー服よりも、ブレザー姿が似合いますよネ。

G/まとめじゃ! 彼女はアイドルのなかでも、最も清潔感のある子。それはいつもジャケット写真を撮ってる大川直人(カメラマン)氏の力量や、EPICの宣伝、音楽制作のうまさによるものも大きいが、何より満里奈本人の、素材自体の持ち味じゃ。今後もあの清潔感と透明感を失わずに、がんばってほしい。(レコードはすべてEPIC・ソニーより)

⬇最新シングル「もう夢からさめないで」好評発売中!

⬆今のところ、いっちゃん新しいアルバムがコレ。『SUNNY SIDE』。そろそろ新しいのも出る。

⬇スイスを舞台にしたビデオ・ドラマ。『Photograph』定価6800円。好評発売中。要チェックの傑作じゃ!

最近ますます色っペイ
中山美穂ちゃん

本家本元のミポリンデス！　とは言うものの、最近はそんなニックネームが似合わないような“女性”になりましタネ！

R／もう、押しも押されもせぬ超メジャーアイドルとして不動の座を確保しているミポリン。彼女については、とてもここだけで書ききれません。今までに「C」から「Witches」まで15枚のシングルと、『C』から『Angel Hearts』までの10枚のアルバム、そして4本のビデオが発売されていマース。さて、ここで最新情報。彼女はこの1月からフジテレビ系のドラマの主演で活躍していますが、3月からは全国20カ所以上でコンサートツアーを行うそうデス。

⬇パリ・ロケのビデオ『心の夜明け』(定価7800円)。

G／ここでまとめじゃ！　もはや不動の地位にいるミポリン。しかしこの業界のつねとして、どこまでそのパワーと人気を維持できるかということがある。たぶんこれからが本当の意味で、“中山美穂”の真価が問われるところじゃ！

R／私期待してマース。（レコードはすべてキングより）

お元気かやリカちゃん？
姫乃樹リカちゃん

昨年、千葉動物公園で楽しい1日を過ごした、われらがリカちゃんの登場デース。少しヘアスタイルも変わって、快進撃中でゴザイマスヨ！

なつかしショット！

R／オゥ、リカちゃん！　お久しぶりデスネ！　最近はチョコレートのCFにも出てますよネ。まだ新人ですが、かわいらしさはピカイチデス。ところで、1月14日から29日まで、新潟、横浜、盛岡、青森などで、イベントが行われるそうデース。

G／とにかく昨年は、異常に早いピッチでシングル、アルバムをたて続けに発売したからのう。このパワーで今年も押しまくれば、ひょっとすると……。

R／まとめ！　昨年の調子でバンバンいけば、今年は超ビッグアイドルとなる可能性大！　目が離せませーン。また取材しなくては！（レコードはすべてキティレコードより）

➡2NDアルバム『Reminiscence』

➡『アンバランスに抱きしめて』。'88年11月発売。

撮影＝森山成雄

うれしなつかし
生稲晃子ちゃん

本人はとってもスマートで、おとなしい子。また会いたいデスネ！

本誌9月号のなつかしショット！　なつかP！

◀今のとこ一番新しい「Virgin少年に接吻を」。

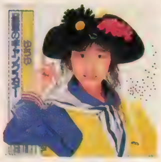
◀もう聴いたかの？「生稲De-Dance」じゃ！

R／オゥ！　このコーナーの輝ける第1回目のアイドル生稲ちゃんデス。昨年11月には1stアルバム『生稲De-Dance』を出して絶好調！　今月末には待望のNewシングル、「ファンファーレが聴こえる」。2月にはビデオが発売！
G／彼女は昨年、男性誌の表紙(カバー)ガールとしての活躍が目ざましかった。彼女の魅力はズバリ、〝かわいい女子大生〟という点(コンセプト)につきる！（と思う）　とにかく、今年もマイペースでがんばってほしい子じゃ。ワシはず――っと見守っておるぞォ！（レコードはすべてキャニオンレコードより）

あのときはアリガトウ
ゆうゆ岩井由紀子ちゃん

その人気、おとろえることを知らず！　オモチャアイドルのゆうゆ、本誌再登場デス

昨年、編集部に遊びに来てくれたときのゆうゆ。パソコンは買ったのかしら？

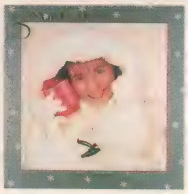


◀最新シングル「星空のギャングスター」！

◀ウワサの4thアルバム『こってるね！』

R／年末にまたドーンとシングルやら、4thアルバムやらが出ましたネ。20歳(ハタチ)になっても、〝ゆうゆ〟っぽさはそのまんま。私は思いマス、ゆうゆは、いつまでもゆうゆのままでいてほしいと。
G／そのとおり！　まとめて言えば、ゆうゆほど自分のキャラクターを確立させているアイドルは貴重！　たとえ25歳になっても30歳になっても、そのキャラクターを生かしたまま、突っ走ってほしい。絶対、変にイメージチェンジなどしないように！　お願いネ！
R／私も同感ですネ！（レコードはすべてキャニオンレコードより）

押しも押されもせぬ超アイドル
南野陽子ちゃん



◀ウワサの名盤。これが、「スノーフレイク」。

R／超国民的アイドル、ナンノでありマース！
G／中山美穂同様、言うことなし！　このまま王道を突っ走るのだ！　昨年末のアルバム『スノーフレイク』では、ワシの尊敬する〝おおた慶文〟（超有名絵本画家）先生が超豪華なイラストブックレットをかかれておるのじゃ！　そして最新ビデオ『ÉTÉ DU CINÉMA』も好評発売中。今年もナンノはやるぞ！（レコードはすべてCBS・ソニーより）

ロバート大好き
我妻佳代ちゃん

◀2ndアルバム『Merry! GoRound』

R／オゥ！　佳代ちゃんは、私、昔ある雑誌の仕事でインタビューしたことありマース。とっても元気なイイ子でしたヨ！
G／まったく、キング・オブ・アイドルじゃな、おまえさんは。感動したぞ。
R／昨年12月に発売された2ndアルバム『Merry！GoRound』は、私とってもスキな作品デース。個人的に応援してますので、がんばってネ！（レコードはCBS・ソニーより）

生稲・岩井、撮影＝森山成雄

編集部のW氏が大スキな
工藤静香ちゃん

とにかく昨年は大快進撃だったわれらが"し～ちゃん"こと工藤静香。ここまでBIGになってしまうとは、ワシはウレシイかぎりだぞ、し～ちゃん!!

ドラマでの静香もオモシロイ！ 初出演の「おヒマなら来てよネ！」の、ネクラ少女役から、「君の瞳をタイホする」の放浪少女（?）への変ボーぶり。とくに「おヒマ～」の中で見せた演歌は圧巻！ いや～！ 歌がメチャうまいのだ、彼女は。

R／とにかく、今や押しも押されもせぬBIGアイドルになった静香ちゃん！
G／じつはワシはデビュー前に、彼女にインタビューしたことがあるのじゃ。そのとき、この子には光るものがある！とニラんでおったが……。ワシのカンは正しかったのう！
R／ハイハイ。さて、彼女のコンセプトは、とにかく"色っぽくてカッコイイ"。でも、ドラマやトークで見せるちょっとおマヌケなところが、これまたアンバランスでおもしろいのデ～～ス！
G／今年は昨年のボルテージを落とさないように行けば完璧じゃ！ さて、昨年末のNewシングル「恋一夜」、さらにベストアルバム『gradation』（なんとピクチャーCD）も絶好調！ 後藤次利節がキラリと光る！
R／今年は、なんとかインタビューしたいものです。ネ、担当の渡辺さん！
渡／ゴックン！（生ツバ飲む音）
（レコードはすべてキャニオンレコード）

▲今んとこ最新の曲「恋一夜」だ。

▲ベストアルバムの『gradation』豪華愛蔵盤だぴょん。

1988～1989 アイドルの傾向と対策

88年アイドル界は!? そして89年はどうなるのか!? グッチーとロバートが一刀両断。さらにキング、キャニオンレコードさまより、ありがた～いプレゼントもある！

G／とにかく88年は南野、中山、中森、小泉といった大御所に、浅香、工藤が限りなく接近した。おニャン子卒業組も、高井の結婚という事件（かなP！）はあったが、なかなか健闘。とくに美奈代&満里奈の渡辺ズ、生稲、ゆうゆが奮戦。また小川範子、酒井法子、本田理沙…etcの強力新人群が続々登場した一年じゃった。さて、毎年言われることじゃが、アイドル界全体に大型新人がいないという一面がある。人によって、好みが細分化されたのがその原因じゃろうか（ほかのメディアにも言えることじゃが）。かつてのピンク・レディーや松田聖子といった共通のアイドルがいないんじゃな。いわば、好みの細分化、多様化にともなう、分裂群小化現象……、とでも呼ぼうかの……。
R／みんなで1人のアイドルを応援するよりも、"この子はオレのモノ！"みたいな意識が強いんだと思いマス。ビデオ、ファミコン、パソコンなど密室文化隆盛の副産物でしょうカァ!?
G／ウム。この問題に関しては、みんなの意見を求めることにしよう……。
R／てなわけで、今月のプレゼント！ 太っ腹のキャニオンレコード、キングレコードさんが提供！ キャニオンさんは、工藤静香、生稲晃子、ゆうゆのポスターを、それぞれ5名ずつ。またキングレコードさんからは、中山美穂のポスターを5名様に。合計20名様へさしあげちゃいマス！
G／イヨッ、太っ腹！ さて、はがきに①あなたのアイドルに対する意見（キビしい反論待っとるぞ！）、②なんでも質問箱への質問、③このページで扱ってほしい作品（アイドル、テレビでも何でも）を書き、希望する商品名を明記のうえ、〒101 東京都千代田区神田神保町3－3－7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部・Dr.グッチー2月号プレゼント係へ。2月8日の消印有効じゃ！ 熱い意見をくれた人に、優先的に特製ポスタープレゼント。

ANIMATION VIDEO

ドクトル・グッチーの

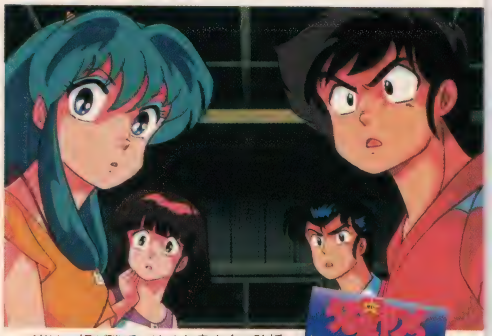
今月のこれがイチバン

あっけましてオメデトウ！　この号が出るころには、ガッコも始まっておることじゃろう。今年受験の人もいることじゃろう……。しかし、このページを読んでフルスロットルでがんばるのじゃ!!

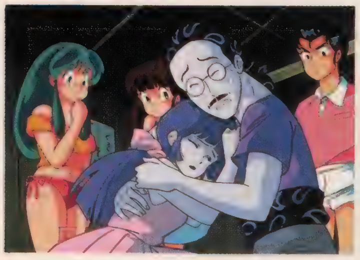
不滅のヒロインラムちゃん再び

うる星やつら
渚のフィアンセ

おなじみうる星やつらに新キャラ"渚"初登場!! 彼女は、なんと竜之介の許婚で、そのうえ幽霊だぁ!?



渚は、親が勝手に決めた竜之介の許婚。竜之介とキスすると成仏する？
不朽の名作、ファン待望の第２弾！『うる星やつら』は、永遠に不滅ですって言える、ホント、スゴイ人気！



なんともクサイ芝居のこの父娘、どこが幽霊なんでしょか？

新年早々、気分一新！ Dr.グッチーは今年も元気

（本文中、Gはドクトル・グッチー、Mはアシスタントのミポリンだかんね）

M／あけまして、おっめでとーございまーす！　今年もよろしくネ♡

G／ウム。おめでとう。去年にもまして、明るい娘じゃのう。

M／……あれぇ？　センセイ、なんで２月号なんですか、これ。

G／あっ、こ、こりゃ！　それを言うては……。ま、俗にいう雑誌の七不思議、ギョーカイの神秘というやつじゃ。

M／ふーん……。

G／な、なんじゃその目は！　いいから、新春一発目行けぇーい！

M／はーい。まずは、めでたく新作ビデオ第２弾の『うる星やつら』でーす。今回のこのビデオ、お話の中心はあの竜ちゃんこと、竜之介。彼（？）の海の家に遊びに来た、ラム、あたる、しのぶ、面堂のいつもの連中。

G／ところが、来てみてびっくり、食べてパックリの無人島で、そのうえ幽霊までが住みついとったから……。

M／……なんです？　そのパックリって？　意味シンですねェ。

竜之介の身に何が起こったのか。続きはビデオでゆっくりとお楽しみくださいなのじゃ！

G／まあ、まあ。コトバのアヤじゃよ。

M／……ふーん。

G／やめいっ！　その目は。で、とにかく例によって大騒ぎになるわけじゃ。

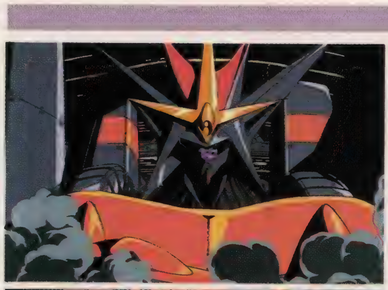
M／海の家。水着。幽霊。うる星やつら。と、まことにおめでたい話で……。

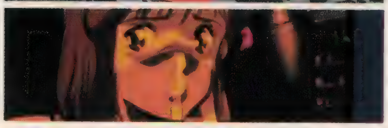
G／どこがじゃっ！

M／あれっ？　センセイ、今何月でしたっけ？

G／ワ、ワシが悪かった……。

M／ポニーキャニオンより、定価5800円で好評発売中でーすっ！

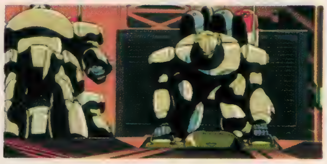




待望の第2弾！　これぞ究極のロボットアニメ!!

トップをねらえ！2

究極の最終兵器"ガンバスター"登場!! ノリコがついにやりました!!



M／Vol.１の人気のほうも上々な、『トップ２』でーす。

G／これはスゴイぞ！　前作を上まわるオモシロさじゃ！　超おすすめ！

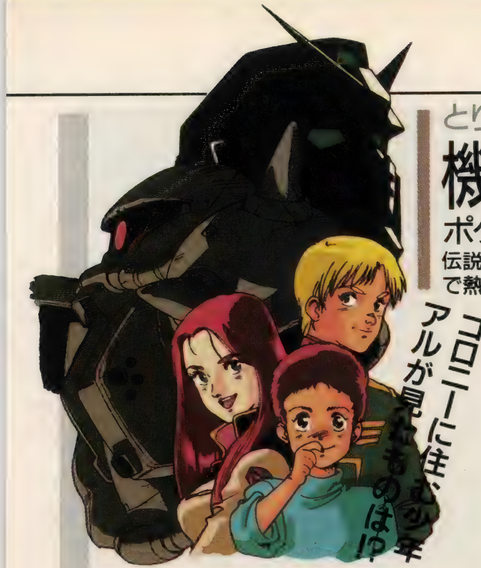
M／ノリコの淡くせつない初恋と、アニメ史上究極の宇宙戦闘シーン！

G／これを見て感動せんヤツはおらん！ワシが自信を持って断言しようっ！

M／センセイッ！　私も同感ですっ！

G／アニメ好きの人間なら、絶対喜んでもらえるはずの、超傑作じゃ！

M／３、４話収録で、バンダイより、定価１万800円で好評発売中でーす。

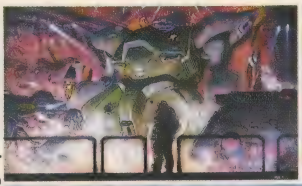


とりあえず第1報!!

機動戦士ガンダム0080

ポケットの中の戦争

伝説的アニメ『機動戦士ガンダム』が、オリジナルビデオで熱くよみがえる! 1人の少年が体験した"戦争"とは?



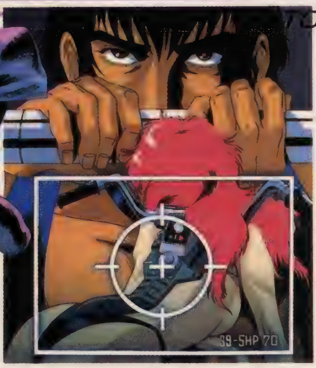
新たな視点、切り口で見せる、もう一つの『ガンダム』。最強のスタッフをそろえ、登場!

G/1979年、日本アニメ史上にサン然と輝く作品が登場した。その名も……
M/『機動戦士ガンダム』ですね?
G/ウム。そして10年を経たいま、登場するのが、このオリジナルビデオじゃ。タイトルの0080(ダブルオーエイティ)はあの第1シリーズのクライマックス、地球連邦とジオン公国の戦争終結の年じゃ。ファンは知っとるのう。
M/スタッフがスゴイんですよね。監督の高山文彦(マクロス)はじめ、キャラデザイン美樹本晴彦、メカデザイン出渕裕など、そうそうたる顔ぶれで。
G/日本アニメ界を代表する若手ばかりじゃものな。詳しくは次号でじゃ。
M/ガンダムに新たな世界が広がるわけですね。バンダイより、定価4800円で3月25日発売予定。

寺沢武一の本格スペースオペラ!

ゴクウ

左目に神の目を持った男、ゴクウ!
近未来ハードボイルドの決定版!



TOKYOシティの一匹狼、ゴクウ

親友の謎の死に立ち上がった男。たった一人で敵に立ち向かう!

G/私立探偵。謎の美女。警察も手を出せない巨大な悪。う～ん、まさにダシール・ハメット、ハードボイルドの世界。男たるもんかくありたい……。
M/ナーニ、ブツブツ言ってんですか、遠くを見つめて。これは「コミックバーガー」に好評連載中、寺沢武一原作のアニメ化です。2014年の東京を舞台に、一匹狼の探偵ゴクウが活躍するの。
G/彼は世界のあらゆる情報を詰め込んだコンピュータの端末を左目に持っているのじゃ。SF味もたっぷりある。そのうえ監督が川尻=妖獣都市=善昭。期待できるぞ! 東映ビデオより、定価1万2800円で1月27日発売予定。

行方不明の恭一は、記憶を失い野獣と化していた。

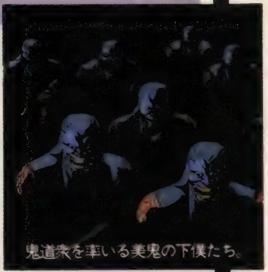
ド迫力バイオレンスアニメ

魔龍戦紀2 魔龍變生

闇世界の宿命は再び戦いの道に誘う!

恭一を追ってきた詩穂が見たのは!! 邪教集団・鬼道衆の野望の行方はいかに。

M/ようやく出ましたね、第2弾!
G/待たされてこそ、期待も高まるというものじゃよ。なにしろこの作品は、設定が凝ってるからのう。
M/そうそう、確か中国の伝説の4つの神をモチーフにしてるんですよね。
G/そのうえ古代日本史の舞台裏にまでメスを入れようとしとるんじゃ。
M/神秘の世界ですね?
G/妖気もたっぷり! お色気バッチシ! 言うことなし!
M/……。
G/と、とにかくホラーアニメとして出色のできばえということじゃ。バンダイより定価9500円で1月25日発売予定。



鬼道衆を率いる美鬼の下僕たち。

Dr.グッチーの アニメ質問箱

G/うーむむむ……。
M/ど、どーしたんですか!?
G/今月は読者のはがきをとりあげるのを中止して、ワシが一発カツをぶちかます!
M/カツって、チキンですか、ブタですか? カツカレーですか!?
G/バッカモーン! そんなギャグを言っとる場合ではない。要するに、おもしろい質問が少ないのじゃ。!
M/じゃあ、どんな質問がグッチー先生好みなんですか?
G/うむ。ワシはアニメの質問以外のものを求めておる。たとえば、"好きな女の子をくどく方法"とか"POPCOMの編集部員になる方法"とか、"VHSとβはどちらがいいか"とか、そんな質問じゃ/そんなわけで、次号からこのコーナーは、"なんでも質問箱"というタイトルにする!
M/私の好きな米米クラブの質問でもいーんですか!?
G/なんでもアリ! おもしろい質問の人には、優先的にバンバン賞品をあげちゃうぞ。とにかく、はがき待っとるぞ。

話題の作品をまとめて紹介！

今月の新作ビデオ

これから、ますます寒くなるのう。冬の夜長はコタツでミカン食べながら、すばらしいビデオを楽しむ。これに限る!! そのためのビデオをどーんと紹介しとくからな!!

見よ!! 凝りに凝ったこのメイクアーチストは原口智生だ!!

あのドラクエが実写ドラマに!!

ドラゴンクエスト

"キング・オブ・ロールプレイング" 究極の映像化!! ついに登場だ!!

前途に待ちかまえているものは、危険か、幸福か？ いま、旅立ちの時。

G／パルプンテ！ ヒャダルコ！

M／アンド、ギガデイン！

G／というわけで、一世風靡、社会現象、とまでいわれたドラクエが、ビデオになったのじゃ。

M／全国1000万人のドラクエファンのみなさん、おめでとう♡

G／しかもこのビデオ、映画でもないアニメでもない、日本初のファンタジア・ビデオなんじゃあ！

M／なんですか、それ？

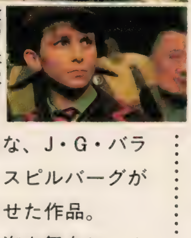
G／ファ、ファンタジアを知らんのかキミは？ 最近の若い者は……。

M／え？ や、やだな知ってますよぉディズニーの名作の一つでしょ？ シンフォニー組曲と映像を融合させた……。

G／ならいいんじゃ。ま、つまりそのファンタジアに形を借りたビデオということじゃ。SFXを駆使した実写映像と、すぎやまこういち作曲指揮の交響曲とが、渾然一体となってドラクエの壮大な世界を展開してくれる……。ところで、監督の赤井孝美はワシの田舎の先輩での。応援たのむぞ！ 買ったげてね！

M／そりゃ、公私混同じゃあっ！

CBS・ソニーより定価4800円で、好評発売中！ ドラクエファンのみならず楽しめるファンタジア・ビデオ！



敵国日本のゼロ戦パイロットにあこがれたジム。戦争の混乱の中大きく成長する。

早くもビデオになった、スピルバーグ最新作

太陽の帝国

11歳の少年ジムは、果敢に戦争の狂気を見つめる。

G／SF作家として有名な、J・G・バラードの自伝的原作を、スピルバーグがみごとに映像化してみせた作品。

M／第２次大戦下の上海を舞台に、１人の少年の成長を描いてます……。あれ？ どっかで聞いたよーな。

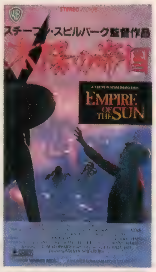
G／じつは、何を隠そう、『機動戦士ガンダム0080――ポケットの中の戦争』は、この作品がきっかけとなって生まれたのじゃ。主人公の少年ジムは11歳。戦火の混乱の中で、さまざまな経験をして、しだいに大人へと成長していく。スピルバーグが全力を傾けたというヒューマニズム・ドラマ。

M／さすが、スピルバーグ！

G／それだけではないぞ！ 戦闘シーンや、飛行機の飛行シーンなど、以前の航空ビデオ特集に入れても、まったくヒケをとらん。

M／さすが……。もうスピルバーグって名前を聞いただけで感動しそう♡

G／おいおい。



ワーナー・ホーム・ビデオより。定価１万6800円で、2月24日発売予定。超大型スケールで贈る映像叙事詩。

近未来SF2本立て

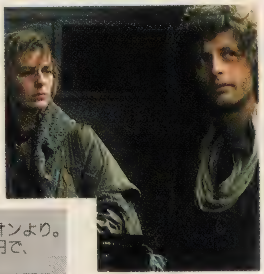
キミたち、ハイテク・キッズには必見モノ！ これからの時代を予感させる良質のSF作品。単なるSF娯楽映画を超えた映像は、美しくそして哲学的な香りさえ漂わす……。

モーニング・パトロール

アボリアッツ国際FT映画祭で絶賛!! イマジネーション豊かなギリシャ映画

廃墟をさまよう一人の女。彼女は、どこに向かうのか……。

ポニーキャニオンより。定価1万4800円で、好評発売中。1987テサロニア映画祭監督賞受賞作品である。



世界は破滅したのか？ そして、禁断地帯とは？

G／この作品は、ビデオでしか見られんから、要チェックじゃ。
M／ギリシャ映画でSFなんて珍しいですね。
G／じゃが、これは秀逸なできじゃぞ。『惑星ソラリス』のタルコフスキーを思わせる。そのうえ、フィリップ・K・ディックなど、世界的に有名な作家が声だけ出演してるのも注目すべきじゃ／
M／なんかこう、静かな感動を感じます。
G／人間の内面に訴えかける異色のSF映画といえるじゃろう。

サーキットナース

日本初!! 本格的CGドラマの誕生!! サイバー感覚あふれるSFストーリー

M／これって昨年10月にテレビで放映しましたよね？
G／ウム。深夜じゃったが見た人も多いじゃろう。時は1999年、舞台は大崩壊後の地球・東京じゃ。ヒロインのサーキットナース、リサと地球制覇をたくらむゾードとの電脳空間（サイバースペース）内での戦いが見どころじゃぞ／
M／CGと実写の合成で、すっごくキレイなんですよね。
G／SFドラマというより、オシャレなビデオアートとも言えそうな作品じゃ。

彼女は、人工知能相手の電子ネットワーク看護婦なのだ。

ポニーキャニオンより定価9800円で、好評発売中。リサ役の広田恵子が、魅力的。CGに興味ある人は必見の一作。

ブラック・コメディー

人喰いエイリアン

宇宙人も美味しんぼ!? イタリア人はおいしいねぇ！

見ろ！ この堂々たる体格を！ グルメを自称するからには、宇宙人だってこれくらい太ってなきゃ！

G／ゲテモノビデオも、紹介しよ……
R／オーゥ！ では、私の出番デスネ。ゲテモノならマカセテクダサーイ！
G／ロ、ロバート。いつの間に……。
R／地球にやって来た人間型エイリアン。彼が地球で初めて食ったのが、イタリアのソーセージ職人！ 職人のほうを食ったのデース！ それ以来、エイリアンは味が忘れられず、イタリア人を食いまくるんデース。イタリア人には見せられない、痛快ブラック・コメディーデース！

松竹ホームビデオより。定価1万4800円で、好評発売中。グルメブームを皮肉ったコメディー。

最新アイドルビデオだよ～～ん!!

小高恵美 Diary

R／フジテレビ系で好評だった「花のあすか組／」の主演でおなじみ、人気も急上昇中の小高恵美チャンの1stビデオデース。突然私はロバートデェス。
　沖縄ロケの映像に、「悲しげだね」（ニューバージョン）ほかが収録されてマス。
　アイドル探検隊で、近々彼女をとりあげるプロジェクトもアリマース／聞いてみたいコトがあったら、今からドンドンはがきクダサイ／ってことでポニーキャニオンさん、ヨロシク♡

恵美の素顔の魅力タップリ。16歳の彼女自身を見よう！

ポニーキャニオンより。定価4800円で好評発売中。ファーストビデオだ。

おまけのコーナー

今月はどうじゃったかの？ 次回予告じゃぞ!!

G／今月は、イッキに8ページで疲れてしもうたわい。ところでP.116の、プロフェッサーMのページを見てくれたかのう!?
M／そう。私たちが、Mになぐりこみをかけているんでーす。やりましたね。
G／ウム。正義を愛する科学者として、あやつの行動は許しがたいものがある。次号もバンバン行くぞ／
M／さて、次号の予告なんかをしてみましょうか？
G／よし／ 次号は期待のビデオアニメ「機動戦士ガンダム0080――ポケットの中の戦争」を大特集／ そして、なぜか連載4コママンガもスタートする予定じゃ／
M／ゲゲ／ ところで私の“ミポリンの部屋”というコーナーはいかがでしょうか!? ウリウリ。
G／か、考えておこう……（つづく）。

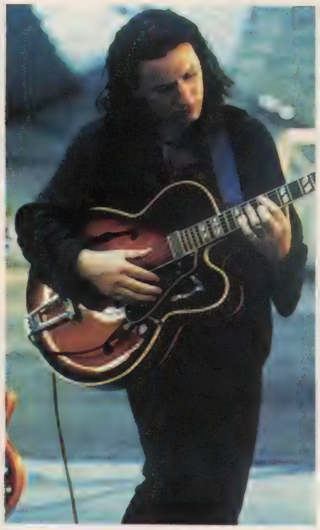
J.D.&ブルックリンの映画にもいろいろある

今月は、とにかく『U2』で決まり。モノクロとカラーのしぶさも見のがせないが、何よりも音で圧倒！　ひさびさの音楽映画だ。

U2 RATTLE AND HUM
U2 魂の叫び

フィル・ジョアノウ監督
UIP配給2月公開

「ヨシュア・トリーツアー」の全貌が、今ここに、なのだ



ボノ。なんつっても渋い。

今ではもはや珍しくなった感のある、未来日の大物、U2である。まずは、彼らのコンサートでの姿が見られる、というだけでU2ファンにはおすすめの映画である。いきなり、ビートルズの「ヘルター・スケルター」で始まり、ゴスペルタッチに編曲された〝I Still Haven't Found What I'm Looking For〟で圧倒、ジミ・ヘンへの敬意の表れか、ギターソロによる「星条旗よ永遠に」などなど、鳥肌ものの曲が目白押し。まっ、U2嫌いな人にはどうしようもない映画かもしれないけど、ね。でもU2は、J.D.みたいなおじんにも楽しめるバンド、このさい、この映画を見て再認識していただきたいと思うしだいである。

映像も、モノクロとカラーの切りかえがうまく、すべてダイナミズムあふれるもの。とくに、ハーレムにある、カルヴァリー・バプティスト教会で、ニュー・ヴォイシィズ・オブ・フリーダムとともに歌う、例の〝I Still Haven't……〟は圧巻。

楽屋風景。こんな姿も映画ならでは。

監督は、『アメージング・ストーリー』中の、「Santa'85」、「THE DOLL」を監督後、日本未公開の〝Three o'Clock High〟を手がけている。新人だが、U2とのかみ合いはばっちり。とにかく余計なことしてないのがいい。

MONSIGNOR
バチカンの嵐

フランク・ペリー監督
20世紀FOX配給2月公開

教皇庁に吹き荒れる嵐！金も女もおれのもの！

『スーパーマン』のクリストファー・リーブが、初のシリアス役に挑戦！という感じ。舞台は、あっとおどろく教皇庁。バチカンである。うーむ、そんなとこ舞台にして何を描くのか、と思ったが、映画が始まると、なぜか引き込まれてしまう不思議な映画である。

要するに、主役のリーブズが、バチカンの財政立て直しでトントン拍子の出世を果たしたあげく、挫折するまでといった感じ。マフィアの金を元手に金もうけにいそしむという、けっこう大胆なやつで、でもそれほどセンセーションを追求したわけじゃなく、じっくり見せる力のある映画である。

ラストシーン近く。

アメリカ兵としてローマに。

恋物語もありなのである。

RED SCORPION

レッド・スコルピオン

ジョセフ・ジトー監督
ヘラルド配給2月公開

絶対に死にそうもないヒーロー誕生。たった1人の反乱に挑むのである

ヘリだって敵じゃないのである。

はっきりこわい。

すんごい迫力のドルフ・ラングレン。

たぶん、ソ連の特殊工作員として、アフリカのモンバカ（もちろん架空の国）の共産主義政府と戦う反乱軍のリーダーを暗殺するために送り込まれるのが、ドルフ・ラングレンのニコライである。例の『ロッキーⅢ』で、ソビエト人ボクサーをやった人。とにかく2m近い巨体スターの登場なのである。暗殺に失敗したニコライは、祖国から殺されそうになる。さて、それからの彼の行動は？という感じ。キャノンの映画ではないが、『地獄のヒーロー』などを手がけたチームが作っているだけあって、アクション、アクションの連続で、絶対飽きさせないっ！　内容的にも燃えるものがあるし、おすすめ。

A PRAYER FOR THE DYING

死にゆく者への祈り

マイク・ホッジス監督　東北新社配給
1月公開

ミッキー・ローク快演。孤独なテロリストに愛を

『ロジャー・ラビット』のB・ホスキンス。

ジョン・スタージェス監督が映画化した『鷲は舞い降りた』は、第2次世界大戦ものだけど、連合軍からじゃなく、ドイツ軍側から描いたスリルとサスペンス満点の娯楽大作だった。で、その原作を書いたのがジャック・ヒギンズという英国の冒険小説作家。この

ミッキー、渋いよっ！

『死にゆく者への祈り』も、彼のベストセラー小説で、とくに自作のなかでも好きな作品と言っているだけに、雰囲気描写もけっこうよくって、もちろんストーリーも抜群のおもしろさだ。

主演は、サントリーのオシャレなCMでもおなじみ、色男ミッキー・ローク選手。『ナインハーフ』、『ダイナー』路線の女たらし役じゃあないよ、写真見てもわかると思うけど、渋い！　警察や軍隊、そして自分が属していた組織からもねらわれる孤独なテロリストを好演。男のドラマを骨太に演じて新境地って感じね。

脇を固めているのが、絶好調『ロジャー・ラビット』のボブ・ホスキンスや英国の名優アラン・ベイツと超豪華。英国冒険小説ファンにはとくにおすすめ。

PASCALIS ISLAND

パスカリの島

ジェームズ・ディアダン監督　デラ・コーポレーション配給1月公開

あるスパイの人生〜〜！

謎と疑惑の日々……。

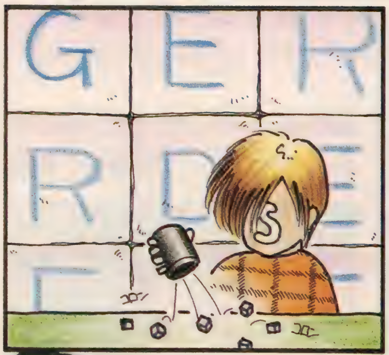
『ガンジー』の名優ベン・キングスレーが、今世紀初頭のギリシャを舞台に、滅びゆく強国のしがないスパイの悲劇とその旅立ちを、またもや好演してくれる。パスカリとは主人公・キングスレーの名。かつて栄華をきわめたオスマン帝国の末端のスパイ。支配下にあるギリシャのとある島に暮らしていたが、そこに謎の英国人考古学者がやって来たことから、政治と金と愛をめぐって、大きな波紋が巻き起こる……。

友情がめばえ始めて……。

スパイはつらいよ。

パソコンだけがゲームじゃない

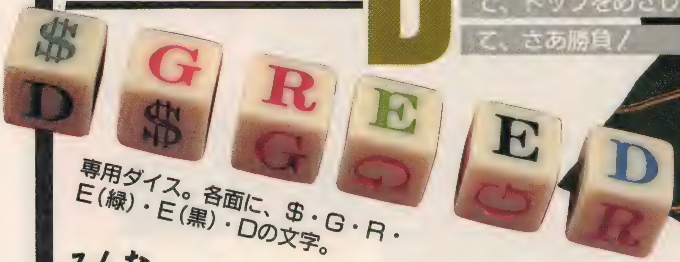
THE GAME MUSEUM



ゲームの貴重な脇役、ダイス。このダイスを主役にしたコペルニクス転回的ゲームが、「GREED」だ。今月はそれと、"きゃらくたぁ"ものの特集。アダルト&ヤングなページだぜ。

GREED

ゲーマーにとって必要なもの、ダイス。ならそれだけでゲームにしちゃえ、とばかりのファミリーゲーム、「GREED」。運と度胸とかけひきで、トップをめざして、さあ勝負!



専用ダイス。各面に、$・G・R・E(緑)・E(黒)・Dの文字。

みんなもらってやる

ボードゲームやテーブルトークRPGでは、ダイス(サイコロ)はなくてはならないもの。そんなダイスにスポットを当てて、それだけでゲームにしちゃったのが、この「GREED(グリード)」。アメリカのシミュレーションゲームの老舗・アヴァロンヒル社製の、いかにもそれらしいゲームだ。

とにかく、ゲームについてくるのは、各面に「$GREED」と書かれた専用のダイス6個と、フェルトでできた盤だけ。道具立ては、シンプルそのもの。ルールも、カンタン。ダイスを振ればいい。それでいて……といったゲーム。

GREEDとは"どん欲"という意味。

サイコロの組み合わせでポイントが決まる。基本は、同じ文字3つ。たとえば、E(黒)3つなら300点。

組み合わせがポイント!

全部ちがう文字の「$GREED」の組み合わせ。ポイントは1000!

すべて同じ文字になれば、一挙に5000ポイント。確率は1/4万6656(!)。

DとGは、1つだけでもポイントになる。それをプールして、さらに残りのダイスを振ってポイントをかせぐこともできるのだ。

このゲームでは、キミはダイスを振って、その組み合わせでポイントをかせぎ、他人より多くのポイントを得ればいい。そのために必要なのは、運と度胸、そしてかけひき。とくに、最後のかけひきしだいでは、大逆転も夢ではない。地道にいくか、それともギャンブルをねらうのか? プレイヤーそのものが試される。

それでは、ゲームの流れをみてみよう。ルールは、さっきも言ったように専用のダイスを6個振るだけ。そのダイスの出た目によって、ポイントが決まる。そうしていって、早く5000点を獲得したプレイヤーが勝ちになる、という、ホントに、それだけのゲームである。

ポイントになるダイスの組み合わせは、基本的には同じ文字が3つそろえばいい。たとえば、R(赤――ルビー)なら400点、E(緑――エメラルドと、

欲望という名のプレイ

黒――エボニーの２種類である。どちらか１つに合わせなければダメ）なら300点といった具合だ。ただし、Dだけは４つで1000点。

また「$GREED」の６文字（Eは緑と黒の別々）がいっぺんに出れば、1000点。６個のダイスが、すべて同じ文字になれば、一挙に5000点！となって、勝負終了（まあ、おそらく出ないとは思うけど）。そのほか、GとDだけは特別で、１文字だけでもポイントになる。Gが50点、Dが100点。

で、ここまでだと、単なる運だけのダイス遊び。なーんだ、度胸もかけひきも全然関係ないじゃないか、というところだけど、もちろんそれだけじゃない。ポイントになった組み合わせを出したら、そのダイスを取っておいて、さらに残りのダイスを振り、ポイントをかせぐことができるのだ。ポイントになるダイスが出続けるかぎり、何回でも続けられる。ただし、ポイントがまったく取れないと、その場で自分の番は終わり。今まで取った点も、すべて失うことになる。そう、ここからが度胸とかけひきの勝負！「GREED」のホントにおもしろいところなのだ。

たとえば、ダイスを振って、「G、D、D、E、E、$」と出したとしよう。この場合、GとD２個でポイントは250点。ここでやめてしまってもかまわないのだが、GとD２個を取ってポイントとし、残りのダイスを振ることもできる。取るのは、ポイントのダイス全部でもいいし、そのうちの１個でもいい。振るダイスの数が多ければ、それだけ確率が高くなるから、ここではD２つを取って、残りのダイスで再チャレンジ。おっと、R３個とEが出たぞ。R３個で400点。残りは１個。ここでやめるか、それとも、ポイントを失うこと覚悟で、ダイス１個にすべてを賭けて（このあたり、ちょっとオーバー）続けるか？　運命はそこで決まる！　という具合で、キミは、タイトルの「GREED(どん欲)」の意味を知ることになるのだ。

アメリカで発売されたさい、３カ月で100万個のセールスを記録した大ヒット作。シンプルなんだけど、一度始めたらやめられない。そんな麻薬（アブナイ）みたいなゲーム。輸入元のホビージャパンでも、社員がハマってしまったほど。ちょっぴりアダルト感覚の、でも、だれにでも楽しめるゲームだ。

アヴァロンヒル／ホビージャパン

2,800円

D２つにG１つ。とりあえずD２つをポイントして（200点）、残りの４つで再チャレンジ。

ラッキー、R３つ！(400点)。合計600点。残りのダイスは１つ。でも、ここでやめちゃあ、つまんない。ギャンブラーなら、もう１回やるのだ。

確率1/3。やった！　Gだ。ポイントだ。

合計650点。すべてのダイスがポイントになったら、もう１度、６個のダイスを振らなければならない。よーし、それならもっとかせぐぞ。

という意気込みもつかの間。残念、ポイントが取れず。この場合、今まで取ってた点もフイになる。ギャンブルとは、こんなもの。

気分を出すなら、やっぱりチップがほしいね。「GREED」にはついてこないので、別に用意してみよう。今回の撮影に使ったのは、イタリア製のポーカーチップ（5000円）。なお写真では、景気をつけるため、チップの点数を10倍にしてある。

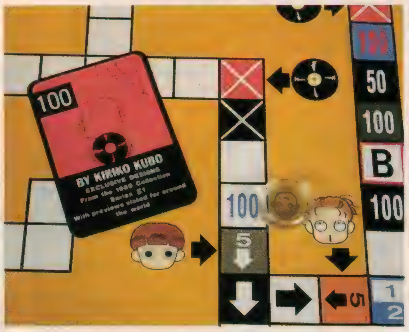
きゃらくたぁゲーム特集

アダルトな感覚のあとは、ちょっぴりにぎやかに。コミックでおなじみのキャラクターたちが登場する、ファミリーゲーム特集。みんなでワイワイやりながら、楽しく遊んでみようね。

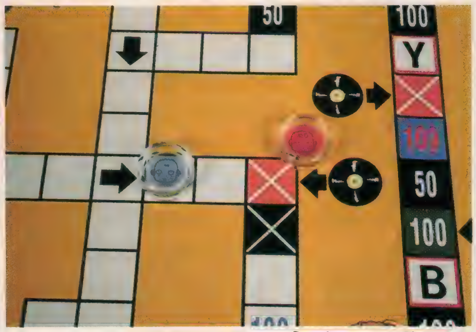
玖保キリコ「いまどきのこども」でおなじみのキャラクターが活躍する、「BY KIRIKO KUBO ボード&カードゲーム」。こちらはデラックス版。

玖保キリコ BOARD & CARD GAME DX と BOARD & CARD GAME

駒は5個。キリ太くん、ツグムくん、タクミくん、クリコちゃん、そして赤ちゃん（オマメ）。



数字のマスに止まると、ポイントが増えたり減ったり。



ツグムくんはレコードのマスに止まると、「ヘヴィ・メタを聴いていると、生きるパワーがわいてくるような気がする」ので1回休み。

ポイントカードとアクシデントカード。

トップバッターは、玖保キリコ。ビッグコミック・スピリッツに連載中の「いまどきのこども」のキャラクターを使った「BY KIRIKO KUBO ボード&カード　ゲーム」だ。担当者の好みとしては、LaLaに連載している「シニカルヒステリーアワー」のツン太くん（そろばん塾"カムデンパレス"のパンク少年）のほうが好みなんだけど、まっ、これは関係ないか。

ゲームは2種類あって、DX版のほうは、スゴロクゲーム。キリ太くん、ツグムくん、タクミくん、クリコちゃん、赤ちゃんの5人の駒を使って、それぞれのマスから1000ポイント持ってスタート。ポイントを増やしながらゴールをめざす。駒によって、いろいろなアクシデントもあり、それがその駒のキャラクターにピッタリ合っている。友情、愛情、兄弟ゲンカ……、はたまたギャンブルありの、なかなか楽しいスゴロクだ。

ノーマル版のほうは、3つのゲームが楽しめる。メインは、「行きはよいよい帰りはコワイゲーム」。キリ太くん、ツグムくん、タクミくん、クリコちゃんの4つのチームに分かれて、それぞれ4個の駒を持って、ボード上を1周させるもの。他チームの駒をスタートに戻したり、ほかの駒と場所を入れ替えたりしながら、駒をゴールさせる。パーカーブラザーズ社の「SORRY！」というゲーム（これも、もとはパチーシというゲーム）とほぼ同じルールだ。

そのほか、神経衰弱ふうスゴロク「そのコマだれの？ゲーム」、UNOふうカードゲーム「カードなんていらないゲーム」、おまけで、「いまどきのパズル」（これは、単なるシャレ）もできたりする。とっても欲張りなゲームセットなのだ。

バンダイ	DX	2,000円
	ノーマル	1,000円

遊び方は、3つ。これは「行きはよいよい帰りはコワイゲーム」。

ボードを裏にすれば、「そのコマだれの？ゲーム」。

相原コージ 地上げの王様

おなじみ高橋章子＆相原コージコンビの「地上げの王様」。

上から、権利書、プレイヤーカード、異常なお札。

「うんこ3トン」攻撃でいやがらせ。早く、バキュームカーを持ってこなければ……。

お次は、相原コージ。このコーナーではもうおなじみの、企画・高橋章子、デザイン・相原コージ、発売・ヨネザワという例のパターンのゲームだ。

ゲームの目的は、ありとあらゆるいやがらせをして、ほかのプレイヤーが持ってるマンションの部屋を地上げ（乗っ取り）し、決められた数の部屋を早く手に入れた者が「地上げの王様」としてたたえられる、そんな過激なゲームだ。

いやがらせの手段は、「うんこ３トン」、「ウラ本6969冊」、「ブルドーザー１台」、「新聞勧誘員」といったもの（なぜか、商店街に売ってる）。いやがらせが、その部屋の乗っ取り価格以上になると、部屋は地上げされてしまう。それに対し部屋の持ち主は、「バキュームカー（うんこを吸い取る）」、「チリ紙交換屋（ウラ本をトイレットペーパーと交換）」、「大工（壊れた壁を直す）」、「洗濯洗剤300箱（勧誘の粗品につられない）」

商店街。攻撃物や防御品を売ってる。

（これも商店街にある）などで対抗する。企業対住人の壮絶な攻防戦が繰り広げられるのだ！

タイトル、テーマ、ルールともに、いつもながらのヘンなゲームである。

ヨネザワ　2,600円

お年寄りの攻撃。老人ホームに連れていこう。

江口寿史 呪呪パニック 変態

うしみつくんに友達をつくってあげよう。ルールは、ピットと同じ。

江口寿史の「呪呪パニック」。

最後は江口寿史。「呪呪パニック」と「変態」ゲームだ。どちらも、彼の今世紀最後（？）の単行本といわれている、『なんとかなるでショ！』（角川書店）のヘンなキャラクターからきている。

「呪呪パニック」は、地獄少年・うしみつくんに友達をつくってあげるもの。うしみつくんカードと、同じ点数の友達カードを早く集めたものが勝ち。ルールは、ポプコムおすすめの「ピット」と同じで、いっせいにカードを交換。ただし「ピット」の明るさはこれには似合わない。できるだけクラーく、陰気な声でやってみよう（？）。

「変態」は、「そッれッだッけッなッらッばッまッだッイッイッが」の変態双子、トーマス兄弟が贈る愛の「７並べ」。イベントカードもあって、ちょっぴり変わった７並べになっている。カードの絵は、はっきりいってオカシイ（というか、おぞましい）。

どちらも、タイトル通りヘンなゲーム。とはいえ、江口寿史のキャラクターをホントにいかしているかは疑問。もとのゲームがおもしろいから、それはそれでいいんだけどね……。

――参考文献　江口寿史『なんとかなるでショ』（角川書店　780円）

セントラルホビー　1,000円（２つとも）

といっても、変なカードもちゃんとあるのだ

同じく江口寿史の「変態」。要するに、7並べである。

お知らせコーナー

このコーナーのゲームの問い合わせ、あるいは注文などは、毎度おなじみの「奥野かるた店」まで。地方の人には、通信販売もあります。よろしくね。

〒101　東京都千代田区神田神保町2-26
Tel　03-264-8031

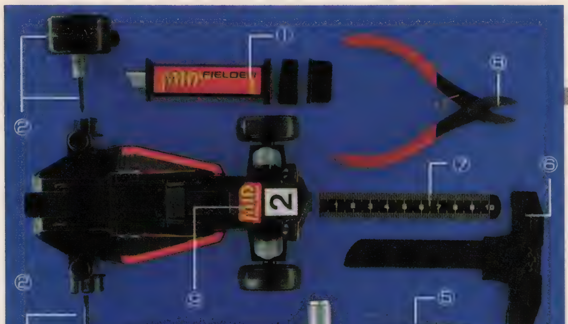
〈次号予告〉「真冬のミステリー特集」、乞うご期待！

WRITING BICYCLE

どっから見てもただの自転車のプラモデル。でも、よーく見ると部品の一つ一つがライティングツールになっている。文房具として使うのもいいが、置物として飾るってのもカッコよさそうだ。定価2500円。

①インフレーターをはずすとシャープペンに。②フレームについたボトル2つは、赤と黒のボールペン。③ブレーキレバーはメモクリップ。④前輪片面はスポークに似せた円周分度器。⑤円周メジャー。⑥テンプレート。⑦スタンドを併用すると、三角測量器に。⑧クリップなどを入れる小物入れ。⑨ノギス型メジャー。

TOOL BUGGY



オフロードバギーの中に、プラモデルなどが簡単に作れる工具が９つ収納されている、便利グッズ。定価3500円。
①ウイングはミニカッター。②左右の後輪のサスとタイヤは＋と－のドライバー。③ハンマー④ヤスリ⑤ピンセット⑥ノコギリ⑦シャーシー部分のノブを押すと出てくる10cmの定規。⑧ニッパー。⑨ルーフを開けると小さなBOXになる。

SURVIVAL BIKE

ベラ子の怒濤の小物グラフィティー

少年の遊び心をくすぐるシステムツール

あっという間に、冬休みも終わり、新学期が始まった。新学期もそうだけど、新しい年を迎えたってこともあるから、気分を一新するために、文房具を新調するってのはどう？　文房具とプラモデルの両方を兼ねるこのグッズはおすすめだよ。

アウトドアライフ大好き少年におすすめするのが、これ。９つのサバイバルグッズが隠されているサバイバル・バイク。定価3200円。
①タコメーターはコンパス。②ヘッドライトは懐中電灯。③前輪を取りはずすとルーペが出てくる。④エンジンの部分は望遠鏡に。⑤アンダーカウルの下には、カンキリやヤスリの機能を持つサバイバルツールが。⑥⑦左右のマフラーは、片方が笛で、片方がファイヤースターターになっている。⑧リアカウルを上げるとキーホルダーが出現。⑨ヘルメットはコインケースに。

STATIONERY CAR

外観は、透明でかわいい車だが、中には９つの文房具が入っているステーショナリーカー。赤と黒のボールペンでできたヘッドライトが、タイヤを回すとニョロニョロと出てくるところは、思わず「カワイイ」と叫びたくなるおちゃめな車。定価２８００円。
①上部を取りはずすと小物入れに早変わり。②バンパーはハサミでできている。③スペアタイヤは巻尺に。④ホッチキス。⑤と⑦は、ヘッドライトの部分にあたる、赤と黒のボールペン。⑥プレートを抜くと出てくるクリップ。⑧ボンネットの中に入っている、エンジン型ケース入りブラシつき字消し。⑨シャーシーの部分には、使いやすい10㎝の定規が収納されている。

撮影／塩見一郎　商品問い合わせ先・４点ともサンリオ・ギャラリー03(563)2731

★今月も商品すべてプレゼント。はがきに品名を書いて編集部まで。発表は発送をもってかえさせていただきます。

キミは、ゲーセン行ったら、100円で何分ねばれる?

くるんまの I LOVE アーケードゲーム

ちょっと遅くなったけど、あっけましておめでとうございまする。くるんまの今年の抱負は、「今年こそ10kg、いやせめて5kgはやせたい」である(毎年同じ)。いい方法があったらだれか教えて!

オペレーションサンダーボルト

タイトー

2人で遊べる『オペレーション・ウルフ』のパート2が出たよ～ん

連射ができるよーになって、迫力アップ

『オペレーション・ウルフ』って覚えてる? ホラッ、あの人質救出を目的としたリアル・シューティングゲームのことよん。ね、思い出した?

いんや～、あれが出たときは、もう大変! 人気爆発で、みんなが夢中になったものよ。忘れられませんぜ、あの敵に弾が命中した瞬間を。

そんで、なんと、その『オペ・ウル』の2人プレイ用が出ちゃったのよ。しかもシステムをグレード・アップさせて。

1人でも十分楽しめたけど、2人同時にプレイするってことで、迫力も増すし、何より「おめー、そっちやれ! オレ、こっちやっから」、「バガヤロ! そんなヒマねーべよ」ってな具合で、友達と一体となって目的を達するというおもしろみが加わるからいい。

概要を説明するとだな、まずプレイヤーは1人でも2人でも遊べて、途中参加もOK。手にする武器は、サブマシンガンとロケット砲。これは前のゲームと同じだが、マシンガンが連射できるってことがこれの新しいところ。トリガーを押しっぱなしにするだけで、小気味よく弾が出る。画面に弾道の線が描かれる感じでね。

さて、もう1つ前作と異なるところ

サイドビューシーンのミッション2。

ミッション3はフロントビューシーン。ジープに乗って敵戦闘機や戦車をやっつけろ！

がある。それは、画面内に次々に現れる敵をバシバシ倒して、その面の人質を解放したりボスをやっつけたりするという目的を達する「サイドビューシーン（横スクロール）」だけだったのに対し、今回はそれに「フロントビューシーン（直進）」という、目的地までとにかく進むパターンが加わっている。感心したのは、この「サイド〜」のパターンで、プレイヤーが徒歩、ジープに乗っている、ボートに乗っている、などの数パターンあるところ。徒歩からだんだん乗り物に乗って、スピードが速くなるところが、敵の現れ方や数（増える）に変化があっていいんだ。

アイテムも少し変わっていて、アイテムBOXだけじゃなく、走り抜ける犬やネコを撃つと何かしら入手できる。

ミッション4。真ん中の緑の大きい物体は、敵が投げた手榴弾。当たる前に撃って破壊しよう。

さて、ストーリーだ。

'88年2月4日、19:20パリ発ボストン行きのDC-10がハイジャックされた。アラブ系ゲリラとみられる犯人グループの要求は､「とらわれた同志23人を釈放せよ！　さもなくば、10時間後乗客を1人ずつ処刑する」というものだ。その後ハイジャック機は大きく針路を変え、アフリカのカルビア上空でその機影が失せた。

案の定、カルビアのカダム大佐は捜索などしてくれず、逆に「他国の者が武装して領土に入れば、侵略行為として報復する」といってきた。そこで、前回のチェリゴの奇跡を起こしたロイが呼ばれ、ベトナム戦争時代の仲間であるハーディーと一緒にカルビアへ侵入することになった。名づけて「オペレーション・サンダーボルト」（電撃作戦）は、成功するかどうか、それはキミの双肩にかかっている——。

ホエッ、ちょっと長くなったけど、今度の目的はこうだ。

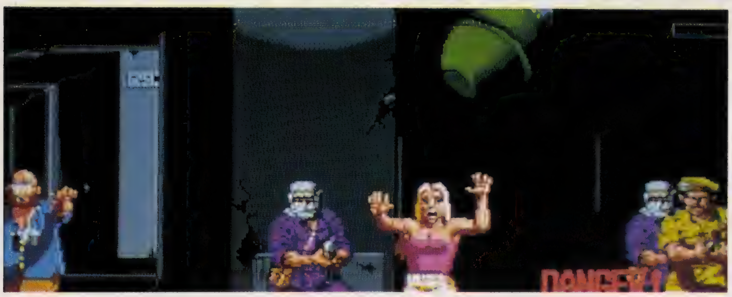
おお、気がつけば、もう字数が残り少ないではないか。話を飛ばそう。

ミッション5。ボートに乗って戦うのだ。

ミッション7。ハイジャック機まで滑走路を歩こう。

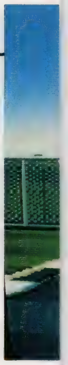
ミッションは1〜8まであって、交互にフロントビュー、サイドビュー画面になる。おもしろいのはミッション4以降で、例によって人質が画面をウロウロするから、その人を撃たないようにして敵を倒さなければならない。ミッション8は、ハイジャック機の内部の状況で、乗客を避けながら敵を倒し、最後にボスに捕らわれているパイロットを救出して終わり。でも、この最後にからくりがあって、プレイヤーをドン底に落とすか、勝利に浮かれさせるかどっちかに分かれる。残念だけど教えられない。見てのお楽しみだ。

ラスト・ミッション8。飛行機内というすごく狭いところを、死にものぐるいで突き進むのだ。

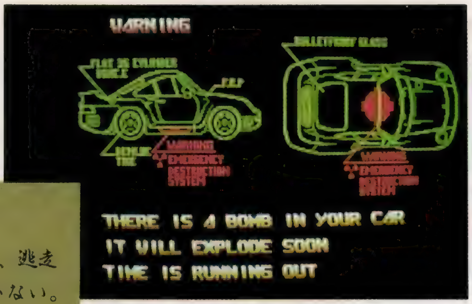


ミッション6。ここでは8人の人質を解放しなきゃなんないけど、すごく人質がジャマ。

ホット・チェイス ©コナミ



HOT CHASE



キミが運転する車の腹部には一定時間内にリセット・ポイントを通過しないと爆発する時限爆弾が……。

STORY

世界征服をもくろむ秘密結社が超小型核ミサイル搭載の高速カーを開発し、今にも行動を起こそうとしている!

この危機を打開すべく、当局は一人のエリート情報部員に敵基地に潜入して高速カーを奪取し、基地を爆破するようにとの指令を下した。

ただちに、その情報部員は敵基地に飛び、高速カーを盗み出すことに成功した。だが、敵基地は、深い山に囲まれた入り江の無人島にあるため、逃走経路は物資輸送のための道しかない。しかもこの道には、いたるところにトラップがあるので逃走は困難をきわめること必至。

なお奪取した高速カーには、盗難防止用の時限爆弾がしかけてあり、道にセットされている〝リセット・ポイント〟を一定時間内に通過しなければならない。命がけの逃走だ!

アクセル全開で突っ込むっきゃない!

さてさて、久しぶりのドライビング・ゲームだど。このたぐいのゲームが好きな人は、「待ってました!」って感じじゃないかな。だって、このコーナーでは、あまり取り上げてなかったもんね。別に意図していたわけじゃないけど、なぜかそうなっちゃったの、ゴメンネ。これで勘弁してね~。

で、さっそくだけど、くるんまはいまコーフンしているのだ。フンッフンッ。でもそれは、ユンケルやヘビの血を飲んだからではないゾ。

ギンギンのスピード感とコース設定のすばらしさにコーフンしているのだ。たぶんキミもこれをやれば、コーフン人間の仲間入りをするはずだ。

つーことで、ゲームの説明に入ろう。

ストーリーを読んでもらえば、どんな感じのゲームかはだいたいわかってもらえると思うので、いきなりコースの説明からするよん。

まず、コースは全部で4つあって、ステージ1・市街地、ステージ2・森林地帯から砂漠へ、ステージ3・砂漠から岩場へ、ステージ4・降雪地帯となっている。

ステージ1の市街地は、主に車とチンチン電車、貨物列車などが障害物で、前を走るトラックの荷台からドラム缶

スタート地点。各リセット・ポイントはこれと同じ。

ヤッホー。小石を使ってジャンプよ〜。

ヘリが撃つ弾に当たるとフロントに弾痕が。

ハンドルを切り損ねると……水没。

がバカバカ落ちてきて、ぶつかるとクラッシュするから、よけるっきゃない。それだけならまだいいが、ちょっと直線コースだな、なんて思ってアクセル全開にすると、突然前を貨物列車が横切る。

でも、ここで停止するよりも、踏切で列車の通過待ちをしている陸送トラックを利用してジャンプ！したほうがいい。ってなところ。

ステージ２の森林地帯から砂漠、というのは、高原を横切る芝生のような道路を走るところで、30°〜45°ぐらいのバンクがあったりする。これは、カーブがどっちに曲がっているかを覚えておけば問題なく通過できるので、減速なんかしなくたって平気だった。

で、このステージは、こんなとこより、もっと先のほうがコワイ。大小さまざまな岩がゴロゴロ道に転がっているし、カーブを過ぎたら、いきなり木が道の真ん中にドーンと立っていたり、ドラム缶が無造作に道に並んでいたりして、とにかく油断がならない。ブレーキをうまく使いながらハンドルを正確に切ってかわさなきゃ無理。

ステージ３の砂漠から岩場へ。これはもう、説明のしようがない、死ぬために走らされるようなステージだ。どんなのかっつーと、ステージ１と２のいちばんいやなとこをとった感じになっていて、最初から道にはサボテンや岩、岩の柱、すごく急なカーブ、などが随時出てくるから、スピードが出せない。出せないからよけいクリアできない最悪なところだ(でも、その代わりリセット・ポイントが２、３カ所ある)。

そんで、流れからいくとステージ４の説明なんだけど、くるんまはここまで行けなかったので、教えられない。ただ、雪で滑りやすいとだけ言っておこう（たぶん、ほとんどの人が苦しいだろう）。

大事なことを忘れてたけど、１〜４のステージには、つねにヘリと人間が登場し、キミの車を攻撃してくる。これは撃たれれば、ハンドルがブレるので、よけないと車体がすっ飛んじゃうぞ。

貨物列車に陸送トラックを利用。

バーンク！　ドリフトで回避。

ステージ3の岩とサボテンさん。

同じくステージ3。岩の柱。

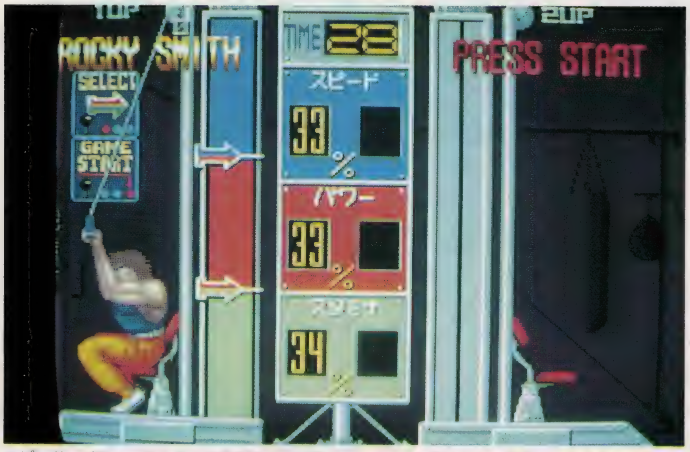
ステージ4。チェーンがほしい。

殴れ！殴れ！殴るんだ！
ロッキー・スミス！

ハード・パンチャー ©コナミ

HARD PUNCHER

血まみれの栄光



スピード、パワー、スタミナの境目にある矢印を、レバーで上下させて、顔面パンチボタンで選択。

パワー設定から始めよう！

ボクシング・ファン待望のボクシング・ゲームが出たぞ。その名も『ハード・パンチャー』だ。

遊び方はそんなにむずかしくない。8方向レバーでプレイヤーを移動させながら、ジャブやフック、顔面へのストレートを打つときに顔面パンチボタンを押して、ボディーパンチボタンを押せばいいだけだ。もちろん、敵のパンチを防ぐ防御ボタンもあるから、たいていのボクシングの技はできちゃう。

ゲームの進め方は、1プレイヤーで遊ぶときは、コインを入れると必然的に日本人的な顔のボクサー、ロッキー・スミスがキミのキャラクターになる。で、そのあと プレイヤーのタイプ設定というのがあって、スタート前にスピード、パワー、スタミナの3項目の力の配分を行う。力の配分は、3項目のトータルが100パーセントになるように、スピードが30パーセント、パワーが40パーセント、スタミナが30パーセントとかいったように配分する。

たぶん、どれがいちばんいい設定なのか知りたい、と思った人がいると思うが、これはとくにないようだ。自分で自分好みのボクサーに設定するしかない。でも、勝ち抜きさえすれば、弱

ダウンしちゃったら、レバーをまわせ！

1ラウンド内で3回ダウンすると、TKO負けでゲームオーバーになるし、ダウンして10カウント内に立ち上がれなくてもゲームオーバー。とにかく、ダウンしたらレバーを思いっきりまわして、早く立ち上がらせよう。

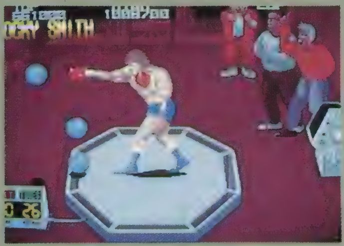
STORY

舞台は、多くの人々が夢を求めて集まってくる、希望の都・ニューヨーク。
多くの人々は、傷つき、戦いに疲れて、夢をつかむことのないまま、都会の雑踏へと埋もれていく。
しかし、ごくまれに夢をかなえることができる者もいて「Manhattan Dreamer」と呼ばれ、羨望される。
ロッキー・スミスもそういった夢を持った若者にすぎなかった。だが、のちに彼は、「希代の名チャンピオン」と賛えられるほどのボクサーとなり、ボクシング界に伝説を残した。
人々は彼を「Hard Puncher」と呼んだ──。

トレーニングもあるのだ

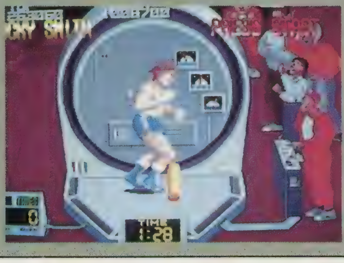
プレイヤーは、敵に2勝するごとにトレーニングを行うことができる（パスも可能）。トレーニングの種類は、スピード、パワー、スタミナの3つの弱いところを補強したり、強いところももっと強くしたり、好きなようにトレーニングOK。
各トレーニングのやり方は、スピードの場合、プレイヤーを囲むように8方向にボクサーが床下にいて、次々とせり上がってくる。これに瞬時にパンチをくらわせるのだ。パワーの場合は、左右から飛んでくるボールにできるだけパンチを当てる。スタミナは縄飛びのような感じでグルグル回る棒を、足もとに来たらジャンプして飛び越すというもの。

パワー（パンチの力を決定づける）トレーニング。



スピードをアップさせるためのトレーニング。

スタミナ（ダメージ回復力など）トレーニング。



い部分をトレーニングして補強する「トレーニング・モード」があるから、ここんとこは気楽に設定していいと思うよ。
ちなみに、2プレイヤーで遊ぶ場合は、力の配分のときの状態で、その設定に合ったボクサーがキミのキャラクターになって、2人のうちどっちか負けると負けたほうはゲームオーバー。勝ったほうが次の対戦相手（コンピューター）と戦えるわけ。でもね、途中参加の2プレイヤー遊びもできるから、負けたところでコインを入れて2Pボタンを押せば、また初めっからできるよ。
1プレイヤーで遊ぶ場合の対戦相手は、8人いて、いずれもK.B.A.（コナミ・ボクシング・アソシェーション）のランキング7～1、チャンピオンという強豪たち。とくにこのチャンピオン、ブラック・スタリオンというのが強くて、ロッキーがパンチをバカバカくり出して、相手のパンチが入るスキ間もないぐらいなのに、いつの間にか強いパンチをこっちにくらわして、ダウンをさせられる恐ろしいヤツだ。
で、こーいうのには、間合いやレバー、ボタン操作で、ある瞬間に破壊力が強い「スーパーパンチ」っていうのをお見舞いすると効果がある。だいたい7種類ぐらいあって、たとえば、敵をクルクル回らせる「ローリングフック」とか敵をロープにぶっ飛ばす「マッハ・パンチ」なんかがある。出し方は自分で発見してくで！

よーし、みごとに入ったアッパーカット！

勝った人にだけ与えられる特権。美女2人からの祝福のキッスである。

K.B.A.チャンピオンのブラック・スタリオンだぁ〜。

小学館
ポプコムが総力を結集して製作。
RPGの歴史を変える超大作
「サバッシュ」いよいよキミへ。
みんなに楽しい
POPCOM SOFT

サバッシュ（戦い）の旅に行け。

魔王ダルグに襲われたトマの村。
たったひとりの生き残り、マーディは復しゅうを神に誓った。
遊神プートスの助けを借りて旅立った
マーディと4人の仲間たち。
剣のプロフェッショナル、カーラマン、
巨漢闘士グレッシ、俊足ランナーのビリンチ、
そして魔法使いの娘サージ。
対するダルグは50000をこえる軍勢で、
マーディを迎え撃つ。
マーディたちを支えるのは、5人の強固なきずなのみ
いま、サバッシュ（戦い）の旅が始まる！

5インチ2D3枚組 PC-8801SRシリーズ対応

RPGを知りつくしたポプコムだから、ここまでできた。

- RPGの常識をくつがえし、従来の約3ゲーム分を収めた広大なマップ。（何と15,000画面を超える広さ）
- 次々と押しよせる多彩な敵キャラクター＆モンスター軍団たち。
- 奇想天外！いたるところに隠されているあっと驚くトラップやアイテムの数々。
- とてつもなくスムーズで速いスクロールを実現。

好評発売中！
定価7,800円

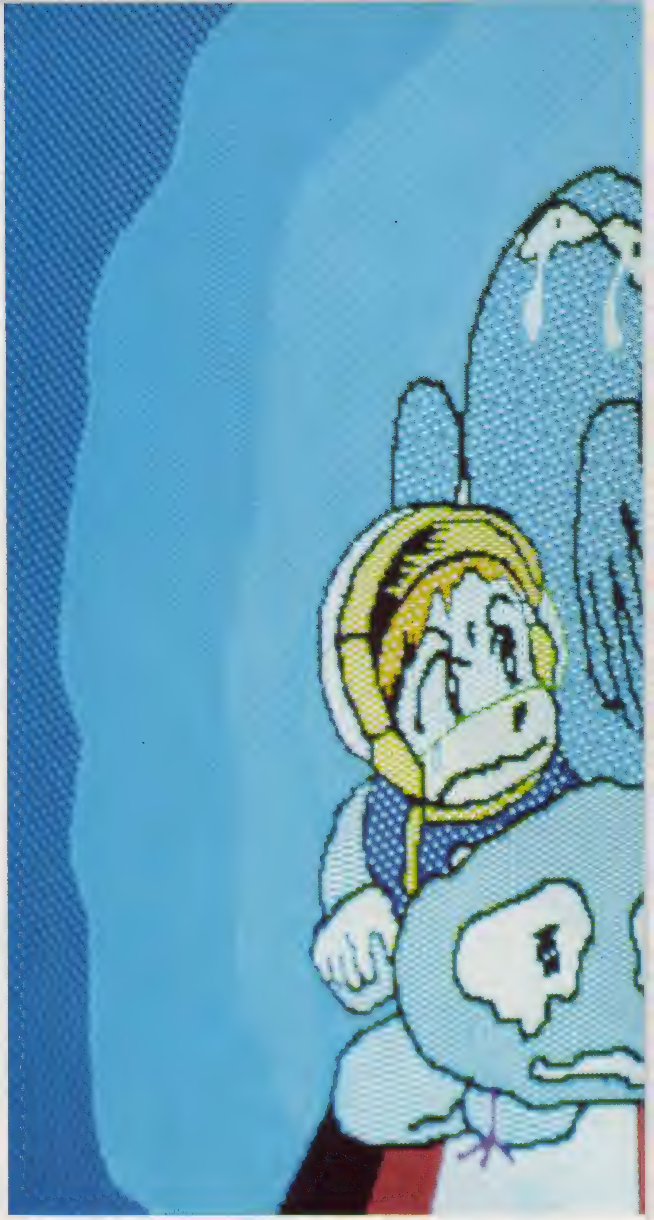
お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で！
予約希望の方は、P.246の通信販売のページをよく読んでご利用ください。

私達、加盟会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。また不正コピーは罰せられます。

《加盟会社一覧》

- ㈱アスキー
- ㈱アルゴ21
- ㈱インターコム
- ㈱エー・エス・ビー
- エスエイティーティー㈱
- エデュカ㈱
- ㈱エニックス
- ㈱エム・エー・シー
- (ハミング バード ソフト)
- ㈱大塚システム研究所
- ㈱音研
- カナン精機㈱
- ㈱キャリーラボ
- ケンテックス㈱
- ㈱ゲームアーツ
- ㈱光栄
- ㈱講談社経営総合研究所
- ㈱コーパス
- ㈱国際プログラムサービス
- コナミ工業㈱
- ㈱シーアンドシー
- ㈱シーエイアイシステムズ
- ㈱CSK
- ㈱システムセンター
- システム総合開発㈱
- ㈱システムハウス ミルキーウェイ
- ㈱ジャストシステム
- ㈱シャノアール
- ㈱進学社
- ㈱スキャップトラスト
- ㈲スタジオパンサー
- ㈱ステラシステム
- ストラットフォードコンピュータセンター
- ㈱セガ・エンタープライゼス
- ㈱ソフトウィング
- ㈱ソフトウェアジャパン
- ㈱ダイナウェア
- ㈱ティーアンドイーソフト
- デザインオートメーション㈱
- ㈱電波新聞社
- ㈲東亜コンピュータプラザ
- ㈱東海クリエイト
- ㈱ニデコ
- 日本アシュトン・テイト㈱
- 日本SE㈱
- ㈱日本科学技術研修所
- 日本コンピュータシステム㈱
- ㈱日本ソフトバンク
- 日本ファルコム㈱
- 日本ナレッジ・ボックス㈱
- パーソナルメディア㈱
- ㈱ハドソン
- ㈱ハル研究所
- ピーシーエー㈱
- ㈲ビー・ピー・エス
- ㈱フォトロン
- ㈱富士通ビー・エス・シー
- プログラム企画サービス㈱
- ボーステック㈱
- ㈱ポニーキャニオン
- ㈱マイクロキャビン
- マイクロソフト㈱
- メガソフト㈱
- ㈱ランドコンピュータ
- ㈱リバーヒルソフト
- ㈱リード・レックス
- ロータス㈱

※社名は五十音順です。



コンピュータ・ソフトウェアはフロッピーにしろロムにしろ、すべてデジタル信号でプログラムは書きこまれています。そしてデジタル化されたメディアは、オリジナルとコピーとの差がまったくありません。「レンタル及び、不正コピー」はそれをいいことに、ソフトウェアを〝打ち出の小槌〟にしてしまっているのです。

無限の夢を生み出しているソフトウェアの開発には、多くの開発費と人手がかかっています。限りある時間を最大限に利用し、それこそ、血の滲むような努力と才能を注ぎ込んでいるのです。その人たちにとって、出来上がったソフトウェアがレンタルや不正コピーをされてしまうということは、当然得られるべき利益が得られなくなってしまうということなのです。

もはや現代人にとってコンピュータは、あって当たり前のような「空気」みたいに、特別に意識しなくても暮らしのどこかで強く結ばれています。人とコンピュータの関係が深まった今こそ、ソフトウェアの重要性を認識していただきたいと思います。

ソフトウェア法的保護監視機構とは?

本機構は、著作物、特にパソコンソフトウェアに関わる著作権を含む、知的所有権の侵害行為の監視・摘発を行うと共に、将来にわたり知的所有権思想の啓蒙を行い、ソフトウェア情報産業の健全な発展に寄与する団体です。

あなたはコピーや、レンタルを体験したことがありますか。

銀行で、駅で、天気予報で、etc…。私たちは、暮らしの中のさまざまなシーンで、コンピュータの「力」に出会います。

このコンピュータは、ご存知のように「ソフトウェア」によってその実力を発揮します。どんなに最先端の技術を集積したコンピュータも、このソフトウエアがなければハイテクノロジーのかたまりでしかありません。つまり、コンピュータはソフトウェアによって命を吹き込まれるのです。そしてそのソフトウエアの開発は、未知の「夢」を無限に生み出しています。

ところが、です。この夢をむしばむ事件が続出しています。いわゆる「レンタル及び、不正コピー」です。

ソフトウェア法的保護監視機構
社団法人日本パーソナルコンピュータ・ソフトウェア協会

日本パーソナルコンピュータ・ソフトウェア協会内
ソフトウェア法的保護監視機構事務局 担当 久保田
〒102 東京都千代田区紀尾井町3-29 紀尾井ロイヤルハイツ
TEL03(221)7481(代表)

ハイパーメディア CD-I

ジャーナリスト
川上　宏

きたるべき1990年代のパソコンとして産声を上げようとしているCD-I。優れたMPU、大容量540Mバイト・世界共通規格・ソフトのインタラクティブ性など、パソコンを上まわる性能を持った、これはもう新しいメディアだ。ニューメディアを超える新しいメディア、ハイパーメディアCD-Iはもうそこまで来ている。

ついに出た！ CD-I試作機

15万円で手にできる夢のマシン

サウンド（音楽、音声）、グラフィック（自然画、部分動画、アニメーション、コンピュータ・グラフィックス）、テキスト（文字、図形）、データを駆使した自由自在のマルチメディアが楽しめるCD-Iシステム。形態的には、一般に普及しているデジタル・オーディオ向けのCDシステムと同じように、ハードとソフトからなる。つまりCD-Iプレイヤーにディスクをかけて再生する。CD-I専用のプレイヤーのほか、既存のオーディオ用CD（デジタル出力端子のついたものに限る）に外づけして再生できるアダプターも発売される予定。

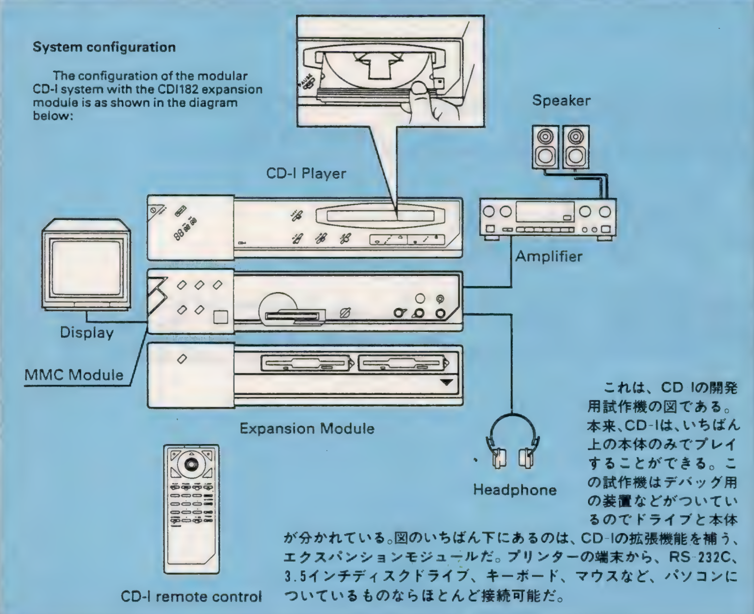
CD-Iの賢いところは、ただ単純に再生ができるだけではない。コンパクト・ディスク・インタラクティブというフルネームがしめすように、インタラクティブに、つまり僕たちの思うがままに操作できる。ゲーム感覚の操作性がすべてのジャンルのソフトで実現できるところがスゴイ。

フィリップスが作製したデモには、美術画の鑑賞ソフトが入っていた。美しい美術画を見ながら、解説を聞いたり、美しい音楽を聞いたりと、趣味にも勉強にも使えるソフトである。

アイドル歌手の音楽ソフトなら、アイドルをもっと間近に感じることができる、気に入った歌を聴きながら、コンサート風景などアイドルにまつわる写真や映像を選び出したり、コンサート日程、経歴、メッセージ、歌詞を文章で引き出したりできる。アイドルとじゃんけんしたり、メッセージの交換を画面上ですることもむずかしくない。

プレイヤーの価格は15万円前後（この価格帯でCPUは32ビットだ！）、ソフトは内容にもよるが、通常のもので1万円〜数千円を目標にして製作される。もちろん、当初はこれよりも高く、普及段階になれば、これよりも安くなることは予想される。とくに、ソフトは、初期段階では製作コストがかさみ、危険負担も大きいことから、5万円前後かそれ以上のものも珍しくないかもしれない。

ディスクは直径12cmタイプのほか、8cmのシングル盤もあり、シングルについては、価格も割安に設定されるはず。シングルのアプリケーションとしては、ゲームや会社案内、各種パンフレットなど、さほど情報量のいらないものが主流になり、価格もきっと割安になる。



これは、CD-Iの開発用試作機の図である。本来、CD-Iは、いちばん上の本体のみでプレイすることができる。この試作機はデバッグ用の装置などがついているのでドライブと本体が分かれている。図のいちばん下にあるのは、CD-Iの拡張機能を補う、エクスパンションモジュールだ。プリンターの端末から、RS-232C、3.5インチディスクドライブ、キーボード、マウスなど、パソコンについているものならほとんど接続可能だ。

フィリップスがCD-Iプロトタイプ作製

CD-Iシステムは長い間ベールに包まれていた。最初の予定では、87年12月には最終的な規格が固まり、88年の秋には商品化されることになっていた。しかし、日程は延び延びになり、関係者をいらだたせた。88年の春になっても、夏が来てもいっこうにCD-Iの姿は見えず、「いつになったら姿を現すんだ」といった不信の声も一時聞かれた。

それがやっと見えるようになった。88年10月3日、フィリップス・ソニー

により、東京・九段の科学技術館で行われたライセンシー・ミーティングで、CD-Iの最終規格が決定。

ミーティング終了後の機器展示では、フィリップスがライセンシー向けにプロトタイプのCD-Iシステムの実演を行った。

一般には、まだ未公開で明らかになっていないが、フィリップス提供の資料から、そのプロトタイプの実像に迫ってみよう。

フィリップスが製作したCD-Iプロトタイプ・システムは、プレイヤー（CD-I180)、マルチメディアコントローラー（CD-I181)、エクスパンション（CD-I182）の３つのモジュールからなる。今回のプロトタイプは、ソフト製作用の開発マシンとしての意味あいが強く、実際に市場に出まわるタイプとは多少異なっている。

ベースケース（Base Case）と呼ばれる基本的なCD-Iのハードは、このうちのプレイヤーとマルチメディアコントローラーの２つのモジュールを合わせた部分に相当する。

市販されるCD-Iプレイヤーは、この２つが一体化されたものになる。部品は集積化が進むため、さらにコンパクト設計になる。

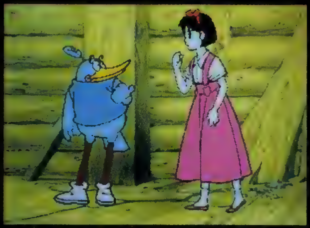
プロトタイプのプレイヤーでは、ディスクをトレイにのせて手動で挿入するようになっているが、現実にはオーディオCDプレイヤーのように、リモコンやボタン操作でトレイの開閉を行い、ディスクの出し入れをすることになる。パワースイッチをONにし、ディスクをスロットに差し込めば、ソフトは自動的に立ち上がり、初期画面が出るようになっている。

プレイヤーの正面には、左側にディスプレイパネルがあり、トラックナンバー、ディスクの種類、時刻などを表示する。

また中央から右側にかけては、プレイボタン、ストップボタン、サーチボタン、ポーズボタン、トラックボタンなど、操作ボタンが並んでいる。操作はジョイスティックつきのリモートコントローラー（リモコン）やマウスによってもできる。

CD-Iプレイヤーは、ビデオデッキ、ビデオディスクのように、テレビやオーディオ装置につないで使用する。そのため、テレビとCD-Iの切りかえ用スイッチのTV／CDボタンがある。

マルチメディアコントローラー（MMC）は周辺機器・装置を接続するための各種インターフェースを持つ。モニター（テレビやパソコンのディスプレイ）、オーディオ装置、ヘッドホン、ジョイスティック、マウス、ICメモリーカード、キーボードのほか、エクスパンションと称される拡張装置もつなげられるようになっている。



ポプコムでも何度か紹介した『夢はいつも大冒険』は、美しいアニメーションによるアドベンチャーゲーム。アミューズメントソフトは現在アメリカで数多く開発されているようだ。

このエクスパンションがCD-Iのコントロール機能を持つ32ビットパソコンの役割を果たす。今回のプロトタイプでは、ディスクの内容検査をしたり、エラーを検出する装置として働いているようだ。

エクスパンションは、その名のとおりCD-Iの基本システムではなく、あくまで周辺装置。32ビットCPU（中央処理装置）の機能を生かしたパソコンがほしい場合にはうってつけだ。価格帯は明らかではないが、MSXパソコンを買うぐらいの気持ちで32ビットマシンを手に入れられるだろう。

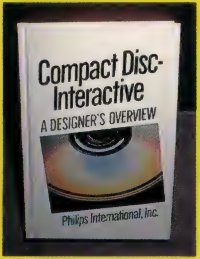
エクスパンションには、FDドライブが２スロットついているほか、プリンター（セントロニクス)、RS-232Cとのインターフェースがある。マルチフォント・マルチリンガルのCD-I辞典と組み合わせたハイパーワープロとしての利用や、ホームバスシステムなどへの応用などには重要な役割を果たすことになる。

CD-IプレイヤーはCD-Iディスクのほか、CDオーディオ、CD-ROMの各ディスクも再生できるようになっている。その識別は、ディスクの内周のリード・イン・エリアという読み出し部分の信号を読み取って自動的に行われる。CD-IとCDオーディオのトラックが併存するソフトの場合でも、しっかりとその識別信号が刻まれているから、オーディオモードでCD-Iのデータの音（激しいノイズ）を聞いてしまうことはない。

CD-Iのバイブルだっ！

CD-Iデザイナーズオーバービュー

フィリップス・インターナショナル編著
10,000円



CD-Iの応用範囲やソフト開発のノウハウを細かく、しかもわかりやすく紹介したCD-Iのバイブルともいえる『CD-Iデザイナーズオーバービュー』が翻訳された。

フィリップスが製作したこの本は、CD-Iの位置づけから、CD-Iのソフトの可能性、ソフトの製作過程、実際に開発が進められているいくつかのソフトの紹介、CD-Iのハードの構造などを細かく丁寧に解説している。

英語版は1988年の３月に発行になっているので、ハードの設計など多少未決定なところが残っていた時期のものであるから、実際のCD-Iソフト製作の便覧としては使えないが、CD-Iの概念や、去年の段階での最新のソフト製作のノウハウについて書かれているので、CD-Iを理解しようとする人の入門書としては最適の書だといえる。問い合わせ先：株式会社ビステックTEL 03-369-6670

CD-Iソフトのプロトタイプも製作

CD-Iもハードだけでは「ただの箱」にすぎない。いかに素晴らしいソフトができるかが普及のカギになる。アメリカではすでに50を超える企業がソフト製作に意欲的に取り組んでいるが、わが国ではやっと緒についたといったところ。胸をワクワクさせる日本語版のソフトが出まわるには、少し時間がかかるかもしれない。ただ、優秀な頭脳と卓越した金銭感覚の持ち主の多い日本のことだから、普及する見込みが立てば1年もかからないうちに、ほしいソフトがワッと出てくるはず。すでに、いろいろな分野の企業がソフト製作事業に乗り出そうとしている。

CD-Iソフトの完成品はまだできていないが、ライセンサーのフィリップスは、ハードとともにソフトのプロトタイプを提示している。プロトタイプとしては、映像と音楽が同時に楽しめる『SOUND&IMAGE』、マルチメディアを駆使した『CD-Iグロリア百科事典』(一部分)、動物図鑑の『楽しい動物園』などがある。

このうち、『SOUND&IMAGE』はロック、ジャズ、クラシック、スピーチの音楽・音声が、CD-Iのオーディオモードのレベル A (LPレコードなみ)、レベルB (FM放送なみ)、レベルC (AM放送なみ) で聴き比べることができ、画像表現もそのレベルに応じて――たとえば情報量の少ないレベルC (録音レベルは18.9kHz、4ビット) では、画像の動きが遅くなる――変化する。また、

コンピュータ関連用語の辞典。単にデータが詰め込んであるだけでなく、検索しやすい作りになっているのがインタラクティブなところ。紙による辞典が生きていけるのももう数年のこと?

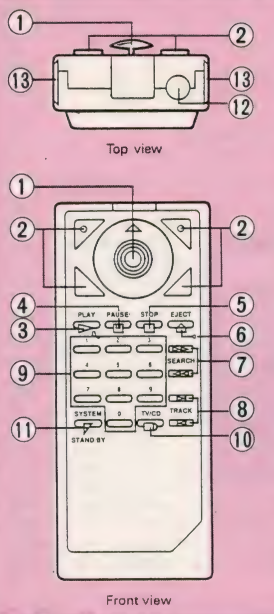
スピーチを選ぶと、料理の献立などを見聞きすることができる。

『CD-Iグロリア百科事典』は、フィリップスとつながりの深い英国のニューメディア・プロジェクト社が実際に製作中のソフト。グロリア百科事典は199ドルという価格で最初にCD-ROM化されたことでも有名。そのCD-I版。

調べたい項目のキーワードをタイプして検索するほか、音楽やナレーション入りで、次々に変わる初期画面から自分の知りたい箇所を選択して探す方法など、いろいろな検索方法が用意されている。商品化は英語、スペイン語、フランス語の3カ国語で行われる予定だが、プロトタイプでは日本語のナレーションも入っている。百科事典をゲーム感覚で楽しめてしまう素晴らしいソフトだ。

ナポレオンは百科事典を愛読書にしたといわれるが、CD-I (Green Book) の百科事典は現代人の"愛読書"になる魅力的な要素を十分に兼ね備えている。

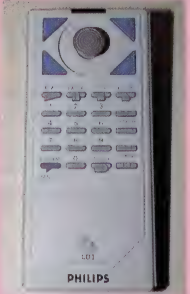
90年代の最大のビッグビジネスになるといわれているCD-I。経済だけではなく、僕たちの生活形態をかえる新しい文化に成熟することが予想される。



CD-I system remote control unit

The remote control unit supplied with the CDI181 Multi Media Controller may be connected by wire to the MMC, using the input device connector and the connecting cable supplied, or may be used as a standard infra-red remote control unit.

1. Cursor control device
2. Action buttons
3. Play button
4. Pause button
5. Stop button
6. Eject button
7. Search button (forward and reverse)
8. Track button (next and previous)
9. 0–9 numeric keys
10. TV/CD button
11. Stand-by button
12. Input device connector
13. Side attachment slots



CD-Iのソフトは基本的にすべて、このリモートコントロールユニットによって操作できる。リモートコントロールで、しかも中央についているニューメリックのキー。一見AVのコントローラーのようにも見えるかもしれない。キーには、ほかにビデオディスクのコントローラーにあるような「PLAY」、「EJECT」、「PAUSE」など、ドライブ自体をコントロールするキーもついている。ユニット上部にあるパソコンのジョイスティックに代わるカーソルコントロールデバイスが、唯一、AVのコントローラーと区別できるところだろう。画面中のカーソルはこれ一つで操作できる。

このコントローラーがついている試作機を使ったデモをいくつか見たが、本体から離して使う場合と、コネクターからケーブルをつないで使う場合と2通りに使い分けていた。おそらく、マシンに近いときには有線のほうが不自然な体勢にならないので、併用にしているのだと思われる。

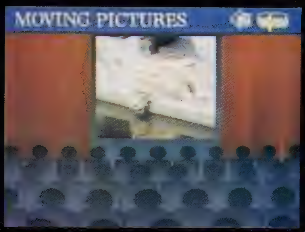
CD-Iシステムの誕生の歴史

スタートはデジタル・オーディオ用CDだった

光を反射させると虹色に輝くコンパクト・ディスク（CD）。顔を映せば、もう一人の自分を映し出す鏡にもなる。土星のリングのような緻密な円が数えきれないほど重なって見える、この円盤がCD-I（Compact Disc Interactive）システムの誕生をもたらした。

今やオーディオ生活には欠かせなくなったCD。正式には、Compact Disc Digital Audio（CDの表面には必ずこのロゴマークが印刷されている。CD-DAと略される）と呼ばれるが、これが32ビットマシンの能力を持つCD-Iのスタートとなった。今から約8年前のことだった。

CDプレイヤーにディスクをかけて音楽を再生するCD-DAシステムの規格は1982年に定められ、翌83年に正式に提案されている。まだ、市場に出始めて5、6年ぐらいしかたっていないが、もはやLPレコードを片隅に追いやるほどの勢いになっている。



自然画像のアニメーションも全体画面の4分の1ならかなり自然な動きに見える。動く動物の事典を作れば、文章と写真だけの情報よりももっと印象深く、リアルな情報を提供することができる。

このCD-DAのプロトタイプが最初に発表されたのは78年4月のこと。ライセンサーであるオランダのフィリップスによってだった。フィリップスは世界64カ国に販売会社、工場を持つ多国籍企業。CDだけでなく、カセットテープやレーザーディスクのライセンサーでもある。

当時のCDは、ディスクの直径が現在より5mm小さい11.5cm（1962年に規格化されたカセットテープの対角線の長さと同じ）で、最大録音時間は約15分少ない60分だった。アナログ信号をデジタル信号に変換する量子化ビット数（コード化させる録音レベル）も14ビットで、そのできばえはけっしてよくなかった。ディスクの傷やゴミに敏感でノイズが発生しやすく、動作も不安定だった。

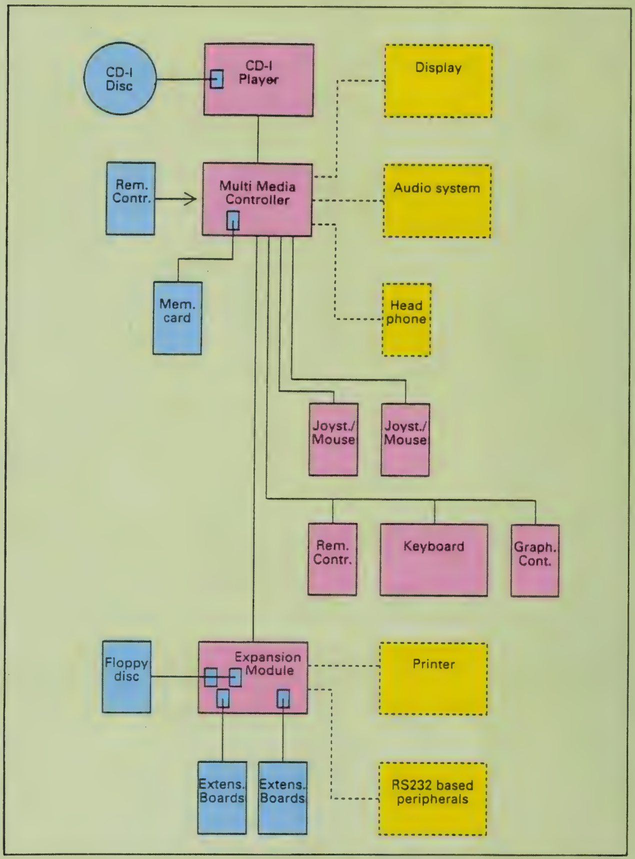
この開発にソニーが合流することになる。ソニーはPCM（Pulse Code Modulation）録音を中心とした16ビット・デジタル・オーディオの誤り訂正技術を開発しており、2社は79年に共同作業に着手している。変調方式や誤り訂正方式などが見直され、そのなかでディスクの直径が12cmに変えられ、最大録音時間が74分42秒になったほか、録音レベルも16ビットに高められた。直径が5mm大きくなったのは、ベートーベンの第九交響曲が入るようにしようという意図が働いたためだという。

録音レベルの14ビットから16ビットへのアップは数字的に見るとたいしたことはなさそうだが、1ビット増えるごとに情報量は2倍になるから、14ビットから16ビットになることは、その情報量が4倍になることを意味する。これによりコンピュータの記憶媒体への応用の道も開かれることになった。

CD-DAは規格書の色にちなんで、レッドブック（Red Book）と呼ばれることがある。英語の"Red"には「革命的な」という意味があるが、オーディオの世界をデジタルに変えたという点では、まさに革命的だった。

従来のアナログ方式のレコードは、音楽を電気的な波形に変え、それに相似

CD-Iは拡張性にも富んでいる!



する凹凸を盤面に溝の形で刻むことにより記録し、針が凹凸をなぞることで再生した。これに対し、CD-DAでは音量を1と0との組み合わせから成るデジタル信号に変換して記録。それをレーザービームで読み取り、復調して再び音楽に変える。デジタル化により、LPレコードでは55dB程度だったダイナミックレンジが、なんとその3万倍以上の96dBにまで高められた。

このレッドブックに続いて、85年に規格化されたのが、イエローブック(Yellow Book)といわれるCD-ROM(Compact Disc Read Only Memory)だった。CD-ROMはROM(読み出し専用メモリー)という言葉からわかるようにコンピュータの記憶媒体としての用途を意識している。

CD-ROMの特徴はなんといっても記憶容量の大きさにある。たった1枚のディスクで最大で約600MB(メガバイト、Mはメガで100万倍を表す)、通常データ蓄積用に使われる容量だけでも約550MBある。これは2HDの5インチFD(フロッピーディスク)なら約500枚分、大型コンピュータに使われる磁気テープでは約20巻分、厚さ1cmくらいの文庫本なら200冊分に相当する。また、1分間に90語(かな文または英文)を打つタイピストが1日8時間、ウイークデーをすべて費やして、約8年3カ月かかる量に匹敵する。

情報はCD-DAと同じように、ピットと呼ばれる微細な穴をディスク上にらせん状に刻んで記憶する。ピットの深さは1mmの1000分の1(1ミクロン)より小さい0.12ミクロン、幅は0.6ミクロン。ピットとピットの間の長さ(ランド)は0.9〜3.3ミクロンで、1枚のディスクには約20億個のピットが刻まれる。ピットの刻まれたトラックの全長は最長で5500kmに及ぶ。

CD-ROMの規格は約1年をかけて作成され、82年に提案された。しかし、この規格はディスクにデータを記録する場合のデータの配置方法(物理フォーマット)については規定していたが、記録されているデータの意味上の構造(論理フォーマット)については、ユーザー側に開放されていたため、データの中身について、あらかじめ知っていない限り、再生が不可能な状態だった。

電子メディアサービスが製作した「たのしい動物園」は、インタラクティブな性格を生かした教育+アミューズメントソフト。楽しみながら物を覚えることができるのが、CD-I教育ソフトの大きな可能性。

論理フォーマットには、MS-DOSなど既存のOS(基本ソフト)のファイルシステムを流用するケースが増え、パソコンごとにインターフェースを合わせないと動かない難点が生じた。初期にCD-ROM化された多くの製品はフォーマットがまちまちで、パソコンの抱える欠点がそのままCD-ROMシステムの問題点となった。

この問題を話し合うために組織されたのがハイシエラ委員会(The High Sierra Group)だった。同委員会はライセンサーのソニー、フィリップスを含めたコンピュータのメーカー、ソフトハウス、関連業界の代表から成る標準化委員会で、アップル、DEC、スリーエム、レーザーデータ、マイクロソフト、リファレンス・テクノロジー、ビデオトゥールズのほか、日立製作所の各代表らが顔をそろえた。ハイシエラというネーミングは、最初の会合が開かれた米国ネバダ州レークタホにあるホテルの名にちなんでつけられた。

委員会では、CD-ROMのファイル・フォーマットの標準規格案をまとめ、86年5月に米国情報標準化機関(NISO)および欧州コンピュータ製造協会(ECMA)に提出し、解散した。提出された規格は「ハイシエラ・フォーマット」(HSF)、もしくは提出された日にちなんで、「5月28日提案」(May 28th Proposal)といわれる。この規格をもとに、一部手直しされた規格が、88年春に国際標準化機構(ISO)によって、ISO9660として認定された。

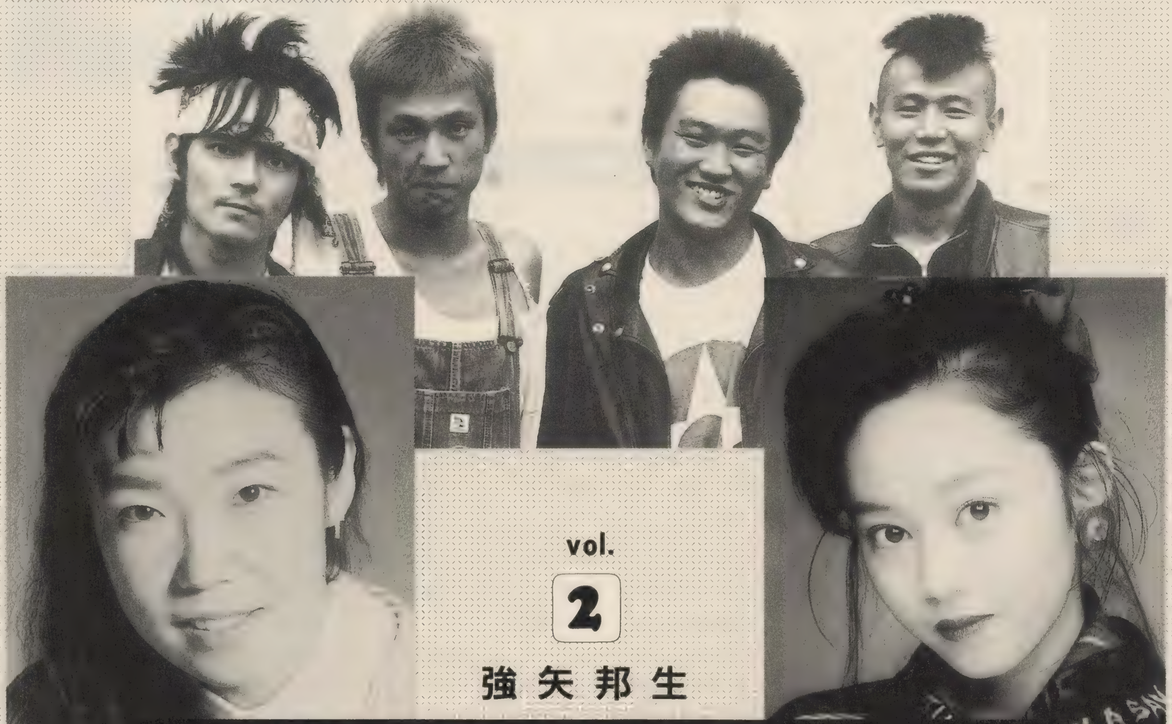
CD-Iのアイデアが初めて明らかにされたのは、86年2月のハイシエラ委員会の席上においてだった。規格書(第1版)の形で、CD-DA、CD-ROMのライセンシーに発表されたのは、同年5月のこと。最初の予定では、87年12月には最終規格が決定され、翌年の秋までには商品化されることになっていた。

だが現実には、CD-ROMの論理フォーマット標準化との兼ね合いや、ビデオ/サウンドプロセッサーなどの仕様の詰め、OSのデバッグなどに手間どり、約1年の遅れが生じた。CD-Iのプロトタイプが、実際にフィリップスにより造られたのが88年9月。翌月、10月3日にはCD-Iの最終規格が正式に決定された。商品化時期については、89年2月には主要部品の供給体制が整うため、89年の春ごろにはライセンシー各社からプロトタイプが出され、秋までに一般市場に出まわる予定。

CD-Iの規格は、CD-DAのレッドブック、CD-ROMのイエローブックに対して、グリーンブック(Green Book)と呼ばれる。"Green"には、「お札、お金」の意味があるが、CD-Iは世界標準規格のため、90年代最大のビッグビジネスになると予想されている。レーザー光技術とデジタル信号処理技術、精密ガラス原盤技術の各技術開発の成果によるCD-Iは、世界の産業界に富をもたらし、僕たち一人一人の生活に、今までにはない楽しみをもたらしてくれるはずだ。

街角のパーカッション!

ミュージック・パビリオン



vol. 2

強矢邦生

セシル　浅香唯　PC-8801SRシリーズ・サウンドボード
リンダ・リンダ　THE BLUE HEARTS　FM77AVシリーズ
SUGAR TOWNはさよならの町　松任谷由実　PC-9801UVシリーズ・サウンドボード

受験シーズンですなぁ。電車に乗ると、参考書ひろげて勉強している人をよく見かける。未来に向かって、必死に打ち込む姿は美しい（うるうると涙を流す)。受験生諸君、カゼなどひかずにがんばろうぜ。Never Give Up!!

さて今回からは、音楽プログラムを作るときに必要な音楽の基礎をマスターしちゃおう。まず1回目は、オタマジャクシこと音符について。

【ミュージック・セミナー】

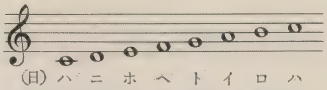
音には高さ・長さ・強さという性質がある。また、これといっしょに音色も忘れてはいけないね。音の高さを表すのに、現在ではピアノに見られるような、1オクターブを12の均等な音程に分割した「12平均律」が使われている。これらの音には、国ごとにいろんな音名がついているんだ(譜1)。そこに出てくる音のことを「幹音」という。どうやら、パソコンのMMLには英語読みが使われているみたいだね。

さて、幹音に変化記号（♯、♭）がつくことで、その音は半音上がったり下がったりするわけだ(譜2)。ところで、この変化記号にも「臨時記号」と「調号」という2種類の表記がある。臨時記号では音符の左に書き、小節内でそれ以降の同音は変化する。でも、オクターブの異なる同音にはきかないので注意しよう（譜3)。

次に調号とは、音部記号（ト音記号など）の右側にまとめて書く変化記号のことだ。これは、曲の途中で移調やナチュラル（変化記号の効力を消す）が出てこないかぎり、譜面の最後までそこの音程やオクターブの異なる同音に効力がある（譜4)。

このほかに、元の音を半音2つ分移動させる変化記号もある(譜5)。楽譜

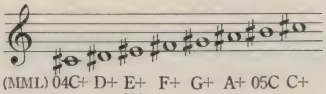
譜1



(日)	ハ	ニ	ホ	ヘ	ト	イ	ロ	ハ
(伊)	Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Si	Do
(英)	C	D	E	F	G	A	B	C
(仏)	C	D	E	F	G	A	H	C

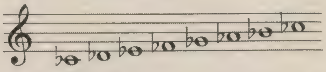
譜2

●シャープ(嬰)の場合



(MML) 04C+ D+ E+ F+ G+ A+ 05C C+
(F)

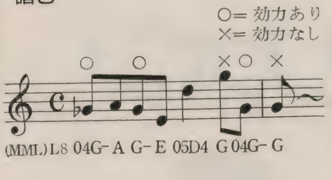
●フラット(変)の場合



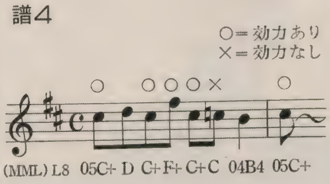
(MML) 03B 04D-E- F- G- A- B- B
(E)

S：今月も、しっかりありますポップロード。さあ、次はどのページに現れるのか？　ドキドキしながら見ちゃお。

譜3

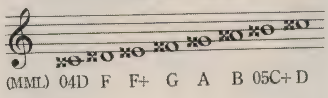


譜4

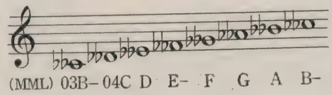


譜5

●ダブルシャープ(重嬰)の場合



●ダブルフラット(重変)の場合



を参考に音楽プログラムを作るときには、変化記号がついた音とMMLとの対応をしっかりと覚えておこう。

・　・　・

さて最後に、譜２を見てアレッと思った人もいるんじゃないかな。MMLでオクターブの変わる派生音（変化記号のついた音）を設定した場合、その音は上下のオクターブには移動しない。その場合は、「O」や「>、<」コマンドでオクターブを変え、移動したときの音程を設定する必要がある。これは譜５の変化記号でも同じなので、十分に気をつけてほしい。

セシル

まず最初の曲は、山口県の林宏至クン（17）から投稿で、浅香唯の「セシル」。彼女も、最近ではけっこう大人っぽくなってきましたねぇ。

さて、宏至クンの音楽プログラムだが、プログラムの組み方などをよく研究しているね。とくに、スネアのパートを配列変数に設定することにより、比較的リストが短くなっている。

ただ、曲のところどころに出てくるブラスの音色がちょっと気になるね。この部分は、もう少しハギレよくしたほうがいいんじゃないかな。これからは、いろんな音楽を聴いて、その音色に合った音の使い方なども研究してみてほしい。ガッツでがんばれっ!!

リンダ・リンダ

続いてのビジターは、千葉県の羽石雄高クン(16)からの投稿で、THE BLUE HEARTSの「リンダ・リンダ」。邦生、コメントを読んだときに「ずいぶんレトロだなぁ」と思ったんだけど、よく考えたらブルーコメッツと勘違いしていた……いやぁ、失敬失敬っ。

今回の雄高クンのプログラムだが、はっきりいってド迫力！　とても3時間で作ったものとは思えないね。気だるいイントロから一転して、スパークルなサウンドに変わるところなど、原曲の雰囲気をよくとらえている。

ただ、メロディーにあてたPSGの音にもうひと工夫ほしいね。Vコマンドで音量を細かく設定し、減衰音っぽくしてみてもいいかも。まぁ、いろいろとチャレンジしてみよう。

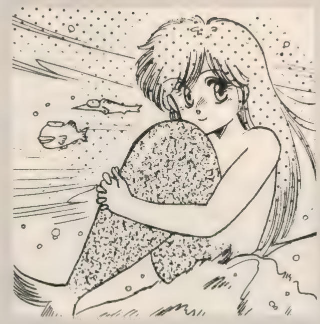
SUGAR TOWNはさよならの町

最後は、邦生が作った音楽プログラムを紹介しよう。曲は、松任谷由実の「SUGAR TOWNはさよならの町」。

今回のプログラムでは、今までの常識をくつがえしたプログラミングをしてみた。PC-88などでは、演奏は１回のデータごとに長さを合わせているのだが、PC-98では各チャンネルごとに長さを合わせないと音ズレが起きてしまう（1988年７月号のQ&A参照）。このプログラムではそのことを応用して、メロディーのシンコペーション部分のデータをズラして組んである。

それからプログラムを組んでいてわかったことだが、オリジナルの音色を設定する場合、最初にINIT VOICE命令で音色バンクをイニシャライズしておかないと、たまにLFO効果が効かないことがある。もしかしたら、これはバグかも……困ったもんだ。

邦生のミュージックライフ！



今月紹介する音楽は、アメリカ映画『スプラッシュ』のサウンドトラック。この映画では、リー・ホルドリッジという人が音楽を担当している。彼は、ダドリー・ムーア主演の映画『ミッキー&モード』とか『ミスター・マム』などの音楽も手がけた売れっ子作曲家だ。また、このテーマソング「LOVE CAME FOR ME」をリタ・クーリッジが歌い、エンディングの美しい海のシーンを最高に盛り上げている。

ところでこの曲、BGMではレコードがあるのだが、リタが歌っているのはないみたい。アメリカでは著作権とかが厳しいから、もしかしたらレコードにならなかったのかも。このような話では、映画『アウトサイダー』に使われたスティービー・ワンダーの「STAY GOLD」などがある（それがわかるまで、あちこち探しまわったもんなぁ）。でも、今では映画そのものがビデオになってるから、それほどレコードにこだわらなくてすむね。

さて、『スプラッシュ』のサウンドトラックには、エモーショナルな曲や１つのメロディーを使っていろいろとアレンジした曲が収録されている。音楽プログラムに細かな表情をつけたい人は、このレコードを聴いて音の強弱とか楽器の構成などを研究しているのもいいだろう。とにかく、ダリル・ハンナはカワイイって……あれっ？

POP LOAD

オリジナル・プログラムのリストの掲載、今月号(12月号)で終わってしまうそうですね。とっても残念です(ディスクサービスもあるそうですが、うちにはディスクがありません)。そこで提案。入選作品のプログラムリスト特集の別冊ポプコムを出してください。よろしくお願いします。(無理な注文ですね……)（兵庫県　鈍角鎖）S：うーん、ちょっと無理かなぁ。いちおう、考えてはみるけど……。

「セシル」プログラムリスト

```
10 '            ◆──────────────────────────────────────◆
20 '          * \              ・セ シ ル(cecile)・           * \
30 '         *   \           (PC-8801mkIISRシリーズ)          *   \
40 '        *──────────────────────────────────────*     \
50 '         *    \.....................................*.....\
60 '          *   /      SONG BY        YUI.ASAKA          *   /
70 '           * / 63年11月1日   PROGRAMD BY HIROYUKI.H       *  /
80 '            ◆──────────────────────────────────────◆
90 '
100 NEW CMD : DIM DR.VOI%(4,9),RM$(14)
110 '═══════════════[ VOICE DATA Perc.1 ]══════════════
120 FOR X=0 TO 4 : FOR Y=0 TO 9 : READ DR.VOI%(X,Y) : NEXT Y,X
130 DATA    44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
140 DATA    30,   23,    0,   10,    7,   15,    0,    2,    0,    0
150 DATA    30,   17,   17,   10,    2,    0,    0,    2,    0,    0
160 DATA    30,   23,    0,   10,    7,   15,    0,    2,    0,    0
170 DATA    30,   17,   17,   10,    2,    0,    0,    2,    0,    0
180 '═══════════════[ VOICE INIT. ]════════════════════
190 CMD VOICE DR.VOI%
200 CMD VOICE LFO 6,1,1,1,-28,,3
210 CMD VOICE LFO 5,1,1,1, 28,,3
220 CMD PLAY 'Y38,206','','','Y6,17Y7,240'
230 '═══════════════[ Perc.2 ]═════════════════════════================
240 SA$='T132S0M2600L16O8'                                   : RM$( 1)=SA$
250 SB$='V7Q2RR'                                             : RM$( 2)=SB$
260 SC$='V7Q2CRCRCRCRCRCRCR'                                 : RM$( 3)=SC$+SC$
270 SD$='V7Q2CRCRCRCRCRS0M6000Q8C4M2600'                     : RM$( 4)=SC$+SD$
280 SE$='V7Q2CRCRS0Q8C4V7Q2CRCRS0Q8C4'                       : RM$( 5)=SE$+SE$
290 SF$='V7Q2CRCRS0Q8C4V7Q2CRCCS0M4000Q8C4M2600'             : RM$( 6)=SE$+SF$
300 SG$='V7Q2CRCRS0Q8C4V7Q2CRCRS0Q8C4'                       : RM$( 7)=SG$
310 SH$='V7Q2CRCRS0Q8C8C8V7Q2CRS0Q8C8C8C8'                   : RM$( 8)=SH$
320 SI$='RRC8C8C8V7Q2CRCRS0M6000Q8C4M2600'                   : RM$( 9)=SE$+SI$
330 SJ$='V7Q2CRCRS0Q8C8C8RRC8C8C8'                           : RM$(10)=SJ$
340 SK$='V7Q2CRCRS0Q8C8RRV7Q2CRCRS0Q8C8RRC8C4C8CCC8C8C8'     : RM$(11)=SK$
350 SL$='V7Q2CRCRS0Q8C4V7Q2CRCRS0M6000Q8C4M2600'             : RM$(12)=SE$+SL$
360 SM$='T116R2T106R2T96R2T86R4T76R4'                        : RM$(13)=SM$
370 SN$='T96R1R1'                                            : RM$(14)=SN$
380 '═══════════════════════[ MAIN ]═══════════════════════
390 FOR I=1 TO 6 : READ MC$(I)
400 IF MC$(I)='*' THEN 510
410 IF MC$(I)='¥' THEN 600
420 IF LEFT$(MC$(I),1)='$' THEN 480
430 NEXT I : IF MC$(6)='' THEN MC$(6)=MC$(5)
440 '
450 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
460 GOTO 390
470 '
480 IF MID$(MC$(I),3,2)='' THEN 500 ELSE 490
490 NO=VAL(RIGHT$(MC$(I),2)) : MC$(I)=RM$(NO) : GOTO 430
500 NO=VAL(RIGHT$(MC$(I),1)) : MC$(I)=RM$(NO) : GOTO 430
510 NB=NB+1 : ON NB GOSUB 540,550,560,540,570,540,580
520 GOTO 390
530 '===================================================================
540 RESTORE   1260:RETURN
550 RESTORE   1490:RETURN
560 RESTORE    770:RETURN
570 RESTORE   1550:RETURN
580 RESTORE   1740:RETURN
590 '
600 CMD VOICE LFO 4,0,0,0,0,0,0
610 CMD VOICE LFO 5,0,0,0,0,0,0
620 CMD PLAY 'Y38,207' : END
630 '===================================================================
640 '═══════════════════════[ DATA ]═══════════════════════
650 '---+[ INIT. ]+---------+---------+---------+---------+-----
660 DATA T132L8O2V13Q4,T132L8@24O2V11Q8,T132L8@45O4V12Q8
670 DATA   $1,T132L8O5V10Q4,T132L8O5V7Q8
680 '---+[ INTRO ]+---------+---------+---------+---------+-----
690 DATA E32R32E32R32,'','',$2,'',''
700 DATA ERREERRRERREREER,G+1&G+1,G+1&G+1
710 DATA $3,A-<A->E-A-4B-4B->C<<A->E-B-4A-4&A-,
720 DATA ERREERRRERRQ8E16E16Q4EEEE,V13>C+1D+1,>C+1D+1
730 DATA $4,A-<A->E-A-4B-4B->C<<A->E-B-4A-4&A-,
740 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,'@30Y109,0O3V12G+&G+4G+G+2G+&G+4G+>CD+FG+'
750 DATA @46O4Q7V12B->CCC2&C@25Q4RG+Q8B->Q4C<B-G+4&G+
760 DATA $5,A-<A->E-A-4B-4B->C<<A->E-B-4A-4&A-,
770 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EEQ8E16E16>Q4BR<,C+&C+4C+C+2D+&D+4D+D+2
780 DATA @44Q8D+&D+4Q7C+RQ8C+4Q7C+C+32&D+32&D+16C+C<Q8B-&B-2
790 DATA $5,A-<A->E-A-4B-4B->C<<A->E-B-4A-4&A-,
800 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,<G+&G+4G+G+2G+&G+4G+>CD+FG+
810 DATA @46Q7B->CCC2&C@25Q4RG+Q8B->Q4C<B-G+4&G+,$5,O4Q8G+1&G+4D+4B-4>C4,
820 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EEQ8E16E16>Q4BR<,C+&C+4C+C+2D+&D+4D+D+CC+D+
830 DATA @44Q8D+&D+4Q7C+RQ8C+4Q7C+C+32&D+32&D+16C+C<Q8B-&B-2
840 DATA $6,<G+1&G+2&G+4&G+O4Q7V13C,
850 '---+[   A   ]+---------+---------+---------+---------+-----
860 DATA O2V13ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<
870 DATA @30O4V13<G+&G+4G+G+2>C&C4CC<G+B->C,@47O4Q8V4G+1>C1
880 DATA $5,O4Q7V13D+RRFD+RRCD+RRFQ8D+V12D+V11D+V10D+,
```

リスト続く

POP LOAD

これが何月号に載せてもらえるかはわからないが、あけましておめでとうございます。なんで雑誌（月刊誌）は1カ月早い月を書いて出すんでしょうね。ところでオリジナル・プログラムがなくなったら、この「POPLOAD」はどうなるんでしょうか。しっかりと生き残ってほしいものです。（埼玉県　さばおり．S）　S：なんの、このとおり、ちゃんと生き延びているぞ。

```
890 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,<F&F4FF2B-&B-4B-B-FG+F
900 DATA <F1@41V12>B-F>C<B-&B-2,$5
910 DATA RV13Q7D+FGG+4CQ8C+V12C+V11C+V10C+V9C+V8C+V7C+RV13Q7<B-,
920 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,B-&B-4B-B-2>C+&C+4C+C+<B->CC+
930 DATA @47V4<B-1>C+1,$5
940 DATA >C+RRD+C+RR<B->C+RRD+Q8C+V12C+V11C+V10C+,
950 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EEQ8E16E16>Q4BR<,<B-&B-4B-B-2>D+&D+4D+D+CC+D+
960 DATA F1@41V12>D+<B->FD+&D+2,$6
970 DATA RV13Q7FFFF4GQ8D+V12D+V11D+V10D+V9D+V8D+V7D+RV13Q7C,
980 DATA  ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,<G+&G+4G+G+2>C&C4CC<G+B->C,@47V4<<G+1>C1
990 DATA $5,D+RRFD+RRCD+RRFQ8D+V12D+V11D+V10D+,
1000 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,<F&F4FF2B-&B-4B-B-FG+F
1010 DATA <F1@41V12>B-F>C<B-&B-2,$5
1020 DATA RV13Q7D+FGG+4CQ8C+V12C+V11C+V10C+V9C+V8C+V7C+RV13Q7<B-,
1030 DATA ER>B<EER>BR<,B-&B-4B-B->CC+D,@47V4<B-1
1040 DATA $7,>C+RRD+Q8C+V12C+V11C+V10C+,
1050 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,D+&D+4D+D+4<B-4G+&G+4G+G+4>D+4
1060 DATA >D+1@41V12G+4D+G+RB-4&B-,$5
1070 DATA RV13Q7C+C+D+C+C4<B-B-16G+16Q8G+&V12G+V11G+V12G+V11G+V9G+V8G+,
1080 DATA ER>BB<E>BBB<,<G+&G+4G+G+G+GG,G32G+32&G+16&G+&G+4&G+2
1090 DATA $8,RRV13Q8G+4>C4D+4,
1100 '---+[   B   ]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
1110 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,F&F4FF&F4FF&F4FF>CD+F
1120 DATA @45V9GG+G+G+2RGG+G+G+2R,$5
1130 DATA G+4Q7GQ8FV12FV11FV10FV9FV8FV7FV6FV5FQ7V13FGG+G+,
1140 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,C&C4CC&C4<G>C&C4CC<G>C<B
1150 DATA @41V9>G4C4G4C4@13G4C4G4C4,$5
1160 DATA Q8GGGGGGQ7FQ8D+V12D+V11D+V10D+V9D+V8D+V7D+RR,
1170 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,B-&B-4B-B-&B-4F>C+&C+4C+C+<B->C+D
1180 DATA @41V10G+4C+4G+4C+4@13G+4C+4G+4C+4,$5
1190 DATA V13Q7F4D+Q8C+V12C+V11C+V10C+V13Q7D+F4D+F4G4Q8D+,
1200 DATA ER>B<EER>BRRBBV14Q8B16<E16Q4>BB<ERV13
1210 DATA D+&D+4D+D+CC+V14D+4Q7D+D+D+Q8RRB-4
1220 DATA @41V11B-4D+4B-4D+@25V14D+4D+D+D+R2,$9
1230 DATA D+D+D+D+D+D+D+D+V12D+V11D+V10D+V9D+RV13Q7D+FG,
1240 DATA *
1250 '---+[   C   ]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
1260 DATA O2V13ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,@30O3V13G+&G+4G+G+D+GG+>C&C4CC4C4
1270 DATA @27O5V12G+1B-2&B-4>D+4,$5
1280 DATA O4V13Q7G+G+G+G+G+G+G+V14B-B-B-B-G4D+Q8V13C
1290 DATA O4V13Q7G+G+G+G+G+G+G+V10GGGGD+4CQ8V13C
1300 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,F&F4FF4CC+D+&D+4D+D+4C<G+,C1C4<B-4G+4G4
1310 DATA $5,CCCCCCCCV12CV11CV10CV9CV8CQ7V13CC+D+,
1320 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,>C+&C+4C+C+<G+>C+DD+&D+4D+D+4<B-4,F1G1
1330 DATA $5,FFFFFFGG+GGGGF4CQ8D+,
1340 DATA ER>B<EER>BR<,G+&G+4G+G+>CC+D,@23Q3>RG+Q8B-&>Q5C<Q7B-QS8G+4&G+
1350 DATA $7,D+D+D+D+D+D+D+D+,
1360 DATA ER>B<EE>BBB<,D+&D+4D+D+4<B-4,@41RD+FGG+B->CC+,$8
1370 DATA V12D+V11D+V10D+V9D+V8D+V13Q7D+FG,
1380 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,G+&G+4G+G+D+GG+>C&C4CC4C4
1390 DATA @27<<G+1B-2&B-4>D+4,$5
1400 DATA G+G+G+G+G+G+G+V14B-B-B-B-G4D+Q8V13C
1410 DATA G+G+G+G+G+G+G+V10GGGGD+4CQ8V13C
1420 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,F&F4FF4CC+D+&D+4D+D+4C<G+,C1C4C+4D+4<G+4>
1430 DATA $5,CCCCCCCCV12CV11CV10CV9CV8CQ7V13CC+D+,
1440 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EEE>BR<,>C+&C+4C+C+<G+>CC+D+&D+4D+C+4<B-4
1450 DATA F1G1@46O4Q7,$5
1460 DATA FFFFFFGG+GGGGF4D+Q8G+,V12C+C+C+C+C+D+FD+D+D+D+C+4CQ8G+
1470 DATA *
1480 '( First.  )-------------------------------------------------------------
1490 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,G+&G+4G+G+2G+&G+4G+>CD+FG+
1500 DATA B->CCC2&C@25Q4RG+Q8B->Q4C<B-G+4&G+,$5
1510 DATA V12G+V11G+V10G+V9G+V8G+V7G+V6G+V5G+V4G+V3G+V2G+V1G+V0G+RRRV10>Q4
1520 DATA V11CV10CV9CV8CV7CV6CV5CV4CV3CCG+V2G+V1G+RRRV7>Q8
1530 DATA *
1540 '( Second. )-------------------------------------------------------------
1550 DATA ER>B<EER>B<EE>BRBQ8B16B16Q4B<EE,G+&G+4G+G+2G+&G+4G+>D+G+D+<B-
1560 DATA @29Q8>>A-<A->E-A-4B-4B->C<<A->E-B-4A-4&A-,$11
1570 DATA V12G+V11G+V10G+V9G+V8G+V7G+V6G+V5G+V4G+V3G+V2G+V1G+V0G+RRRV10Q4
1580 DATA V11CV10CV9CV8CV7CV6CV5CV4CV3CCG+V2G+V1G+RRRV8Q8
1590 '---+[   D   ]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
1600 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,>EEEEEEEEEEEEEEEE
1610 DATA @45<RF+E<B>F+EF+A4G+4F+4E<B>C+,$5
1620 DATA V12O5Q4G+RG+RG+RG+RG+RG+RG+RG+R,V10O5Q8G+RG+RG+RG+RG+RG+RG+RG+R
1630 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,<G+G+G+G+G+G+G+G+G+G+G+G+G+G+G+
1640 DATA D+2&D+G+>CC+D+&D+4C+CC+16C16<B-G+,$5,G+RG+RG+RG+RG+RG+RG+RG+R,
1650 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,>EEEEEEED+C+C+C+C+C+C+D
1660 DATA G+2&G+>V9C+<V13G+>V9C+<V13G+>D+4C+4C<G+>C,$5
1670 DATA G+RG+RG+RG+RG+RG+RG+RG+R,
1680 DATA ER>B<EER>BRRBBV14Q8B16<E16>Q4BB<ERV13
1690 DATA D+D+D+D+D+D+D+V14D+4Q7D+D+D+Q8RRB-4,D+16C+16D+2C+C@25V14D+4D+D+D+R2
1700 DATA $9,G+RG+RG+RG+O4V14Q8G+4B-&B-4V13Q7RD+FG
1710 DATA G+RG+RG+RG+O4V10Q8F4G&G4V13Q7RD+FG
1720 DATA *
1730 '---+[   E   ]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
1740 DATA ER>B<EER>BR<V14EEEEV15EEEEV13,G+&G+4G+G+2@24V13E1
1750 DATA @39Q8>>G+1@25V13<B1,$12
1760 DATA V12G+V11G+V10G+V9G+V8G+V7G+V6G+V5G+V12>G+2&GV14Q7<EF+G+V13
1770 DATA V11G+V10G+V9G+V8G+V7G+V6G+V5G+V4G+V13>G+1Q7<
1780 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,'@30Y109,0V13A&A4AAEG+A>C+&C+4C+C+4C+4'
1790 DATA @27V12A1B2&B4>E4,$5
```


POP LOAD

プログラムリストの掲載がとりやめになることは、自力打ちこみ派の私としてはたいへん残念なことですが、これと同時にPOPLOADはいったいどこへ行ってしまうのだろうという考えがふっと出た。オリジナル・プログラムの下のところに長い間出ていたPOPLOADはいったいどうなってしまうのでしょーか？　(東京都　鳳雛)
S：だから、ちゃんと、あるってばさ。

```
1800 DATA AAAAAAAAV14BBBBG+4EV13Q8C+,AAAAAAAAV10G+G+G+G+E4C+V13Q8C+
1810 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,F+&F+4F+F+4C+DE&E4EE4C+<A,C+1C+4<B4A4G+4
1820 DATA $5,C+C+C+C+C+C+C+C+V12C+V11C+V10C+V9C+V8C+V13Q7C+DE,
1830 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,>D&D4DD<A>DD+E&E4EE4<B4,F+1G+1
1840 DATA $5,F+F+F+F+F+F+G+AG+G+G+G+F+4C+Q8E,
1850 DATA ER>B<EER>BR<,A&A4AA>C+DD+,@23Q3>RAQ8B&>Q5C+<Q7BQ8A4&A
1860 DATA $7,EEEEEEEE,
1870 DATA ER>B<EE>BBB<,E&E4EE4<B4,@41REF+G+AB>C+D
1880 DATA $10,V12EV11EV10EV9EV8EV13Q7EF+G+,
1890 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,A&A4AAEG+A>C+&C+4C+C+4C+4,@27<<A1B2&B4>E4
1900 DATA $5,AAAAAAAABBBBG+4EQ8C+,AAAAAAAAG+G+G+E4C+Q8C+
1910 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,F+&F+4F+F+4C+DE&E4EE4C+<A,C+1C+4D4E4<A4>
1920 DATA $5,C+C+C+C+C+C+C+C+V12C+V11C+V10C+V9C+V8C+V13Q7C+DE,
1930 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,>D&D4DD<A>C+DE&E4ED4<B4,F+1G+1@46O4Q7
1940 DATA $5,F+F+F+F+F+F+G+AG+G+G+G+F+4EQ8A,DDDDDDEF+EEEED4C+Q8C+
1950 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,A&A4AA2A&A4A>C+EF+A
1960 DATA B>C+C+C+2&C+@25Q4RAQ8B>Q4C+<BA4&A,$5
1970 DATA AV12AV11AV10AV9AV8AV7AV6AR1V10Q4O5
1980 DATA C+V12C+V11C+V10C+V9C+V8C+V7C+V6C+R1V7Q8O5
1990 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EEQ8E16E16>Q4BR<,D&D4DD2E&E4EE2
2000 DATA @44Q8E&E4Q7DRQ8D4Q7DD32&E32&E16DC+<Q8B&B2,$5
2010 DATA A<A>EA4B4B>C+<<A>EB4A4&A,
2020 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EER>BR<,<A&A4AA2A&A4A>C+EF+A
2030 DATA @46Q7B>C+C+C+2&C+@25Q4RAQ8B>Q4C+<BA4&A,$5,Q8<A1&A4E4B4>C+4,
2040 DATA ER>B<EER>BR<ER>B<EEQ8E16E16>Q4BR<,D&D4DD2E&E4EEC+DE
2050 DATA @44Q8E&E4Q7DRQ8D4Q7DD32&E32&E16DC+<Q8B&B2,$6,<A1&A1,
2060 '---+[   F   ]+---------+---------+---------+---------+-----
2070 DATA T116R2T106R2T96R2T86R4T76R4T96,T116@24O3V12F1&F1T96
2080 DATA T116R2T106@41O7EC<AFT96EC<AFT86ECT76<AFT96@59O6V10,$13
2090 DATA T116>V12Q8E2T106E2T96E2T86E4T76E4,T116>V12Q8C2T106C2T96C2T86C4T76C4
2100 DATA R1R2R4RV15E32E32<B32R32,<A1&A1,R1A32@47A32R16R4R2@0
2110 DATA $14,T96E1&E1,T96C+1&C+1
2120 DATA ¥
```

「リンダ・リンダ」プログラムリスト

```
10 '**********************************
20 '*                                *
30 '*          RINDA RINDA           *
40 '*           (FM-77AV)            *
50 '*    MUSIC BY HIROTO KOUMOTO     *
60 '*    CODER BY YUTAKA HANEISHI    *
70 '*                                *
80 '**********************************
90 '
100 NB=0 : DIM BA%(4,10),BB%(4,10),BC%(4,10)
110 '
120 FOR X=0 TO 4
130 FOR Y=0 TO 10
140 READ BA%(X,Y)
150 NEXT Y,X
160 DATA 32,  15,   2,   0, 100,   0,   0,   0,   0,   3,   0
170 DATA 31,   7,   2,   9,   2,  29,   3,   6,   7,   0,   0
180 DATA 31,   6,   1,   9,   1,  47,   3,   5,   7,   0,   0
190 DATA 26,   9,   1,   9,   1,  29,   2,   0,   7,   0,   0
200 DATA 31,   8,   1,   9,   3,   0,   2,   1,   7,   0,   1
210 FOR X=0 TO 4
220 FOR Y=0 TO 10
230 READ BB%(X,Y)
240 NEXT Y,X
250 DATA 44,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0
260 DATA 31,  24,   0,  15,  11,  12,   0,   2,   0,   0,   0
270 DATA 31,  15,  17,  15,   2,   0,   0,   2,   0,   0,   0
280 DATA 28,  24,   0,  15,  11,  10,   0,   2,   0,   0,   0
290 DATA 31,  19,  16,  15,   2,   0,   0,   2,   0,   0,   0
300 FOR X=0 TO 4
310 FOR Y=0 TO 10
320 READ BC%(X,Y)
330 NEXT Y,X
340 DATA 48,  15,   2,   1, 200,   2,  10,   1,   0,   0,   0
350 DATA 31,   7,   3,   5,   3,  35,   2,   7,   1,   2,   0
360 DATA 31,   4,   3,   4,   3,  26,   2,   4,  -1,   0,   0
370 DATA 31,   5,   3,   4,   3,  22,   1,   3,  -2,   0,   0
380 DATA 31,   7,   3,   5,   5,   0,   1,   1,   0,   3,   0
390 '
400 VOICE BB%,BC%,BA%
410 SOUND 6,12:SOUND 7,48
420 FOR I=1 TO 6
430 READ MC$(I)
440 IF MC$(1)="*" THEN 510
450 IF MC$(I)="¥" THEN END
460 IF MC$(4)="$" THEN 530
470 IF MC$(4)="$1" THEN 540
480 NEXT I
490 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
500 GOTO 420
```

リスト続く

pop LOAD

福島県の高原君、僕のクラブ（PC-88）に入りませんか？　今のところ友人と相談している段階ですけど興味があったら連絡ください。入ってみようかナ？　という物好きな人ならだれでもかまいません。連絡待っています。（〒765 香川県善通寺市大麻町551-1　山下政博）　S：そういうことなんで、ひとつよろしくっ。

```
510 NB=NB+1:GOTO 560
520 '
530 MC$(4)="L8V11Q1BBS0Q7BV11Q1BBBS0Q7BV11Q1B":GOTO 480
540 MC$(4)="L8V11Q1BBS0Q7BBV11Q1BBS0Q7BV11Q1B":GOTO 480
550 '
560 ON NB GOSUB 590,600,610,620,610,590,630,600,610,640,650,660
570 '
580 GOTO 420
590 RESTORE  940:RETURN
600 RESTORE 1140:RETURN
610 RESTORE  840:RETURN
620 RESTORE 1180:RETURN
630 RESTORE 1500:RETURN
640 RESTORE 1680:RETURN
650 RESTORE 1780:RETURN
660 RESTORE 1850:RETURN
670 '
680 DATA T64,T64,T64,T64,T64,T64
690 DATA V14,V13,V15,M18000S,V15,V14
700 DATA L4,L4,L8,L8,L8,L8
710 DATA Q8,Q8,Q8,Q7,Q7,Q7
720 '                            (A)
730 DATA "",O4DDDD,"","",""," "
740 DATA "",DDDD,"","",O4R4F+A16B16&B4A16B.,O3R4F+A16B16&B4A16B.
750 DATA "",<BBBB,"","",R4E16D16D16<B16&B4R4,R4E16D16D16<B16&B4R4
760 DATA "",>DDDD,"","",R4>F+A>DC+<BA,R4>F+A>DC+<BA
770 DATA "",GGAA,"","",B4&BB16A16&A4R4,B4&BB16A16&A4R4
780 DATA "",DDDD,"","",R4F+A16B16&B4A16B.,R4F+A16B16&B4A16B.
790 DATA "",<BBBB,"","",R.D16E16E16D16<B16&B4R4,R.D16E16E16D16<B16&B4R4
800 DATA "",>GGAA,"","",R4>>DD<B16A16G&G.F+16,R4>>DD<B16A16G&G.F+16
810 DATA "",L8GGGD&D1,"","",GF+ED&D1,GF+ED&D1
820 '                            (B)
830 DATA T200,T200,T200,T200,T200,T200
840 DATA O2F>B<F8F8>B,O4D4DD&DDDD,O4D4DDDDDD,V11Q7BQ1BS0Q7BV11Q1BBBS0Q7BV11Q1B
850 DATA V15O5F+4F+F+&F+D4.&,V14O4F+4F+F+&F+D4.&
860 DATA <F>B<F8F8>B,D4DD&DDDD,DDCC<BBAA,$,D1,D1
870 DATA <F>B<F8F8>B,G4GG&GGGG,G4GGGGGG,$,<B4BB&BB>D4,>G4GG&GGG4
880 DATA <F>B<F8F8>B,A4AA&AAAA,A4AAAAAA,$,C+4.DE2,F+2<E2
890 DATA <F>B<F8F8>B,D4DD&DDDD,>D4DDDDDD,$,F+4F+F+&F+D4.&,F+4F+F+&F+D4.&
900 DATA <F>B<F8F8>B,D4DD&DDDD,DDCC<BBAA,$,D1,D1
910 DATA <F>B<F8F8>B,G4GG&GGGG,G4GGGGGG,$,<B4BB&BBB4,>G4GG&GGG4
920 DATA *
930 '
940 DATA <F>B<F8F8>B16B16B16B16,A4AA&AAAA,A4AAAAAA
950 DATA V11Q1BBS0Q7BV11Q1BBBS0Q7B16B16B16B16,>C+2<F+4G4,F+2E2
960 '                           (C)
970 DATA O2F>B8B8<F8F8>B,O4D1,O4D4DDDDDD,V11Q7BQ1BS0Q7BBV11Q1BBS0Q7BV11Q1B
980 DATA O4A2F+A4A+&,O3A2F+A4A+&
990 DATA O2F>B8B8<F8F8>B,F+1,<F+4F+F+F+F+F+F+
1000 DATA $1,A+2>F+4E4,A+2>F+4E4,<F>B8B8<F8F8>B,<B1,B4BBBBBB,$1
1010 DATA D2<F+B4A&,D2<F+B4A&,<F>B8B8<F8F8>B,>D1,>C4CCCCCC,$1,A2F+4E4,A2F+4E4
1020 DATA <F>B8B8<F8F8>B,G1,<G4GGGGGG,$1,D2DD4G&,D2DD4G&
1030 DATA <F>B8B8<F8F8>B,G4.G&G2,G4GGGGGG,$1,G4F+4ED4E&,G4F+4ED4E&
1040 DATA <F>B8B8<F8F8>B,A1,A4AAAAAA,$1,E1,E1
1050 DATA <F>B8B8<F8F8>B,A4.AA4A4,AABB>CCC+C+,$1,R2F+4G4,R2F+4G4
1060 DATA <F>B8B8<F8F8>B,D1,D4DDDDDD,$1,A2F+A4A+&,A2F+A4A+&
1070 DATA <F>B8B8<F8F8>B,F+1,<F+4F+F+F+F+F+F+,$1,A+2>F+4E4,A+2>F+4E4
1080 DATA <F>B8B8<F8F8>B,<B1,B4BBBBBB,$1,D2<F+B4A&,D2<F+B4A&
1090 DATA <F>B8B8<F8F8>B,>D1,>C4CCCCCC,$1,A2F+4E4,A2F+4E4
1100 DATA <F>B8B8<F8F8>B,G1,<G4GGGGGG,$1,D2DD4G&,D2DD4G&
1110 DATA <F>B8B8<F8F8>B,A4A4AA&A4,A4AAAAAA,$1,G4F+4E4DD&,G4F+4E4DD&
1120 DATA *
1130 '
1140 DATA <F>B8B8<F8F8>B,D1,>D4DDC+&DDD,$1,D1,D1
1150 DATA V15<F8>B8B8B8B8B8B8B8,RAAAAAAA,D<AAAAAAA,S0Q7RBBBBBBB,"",""
1160 DATA *
1170 '
1180 DATA <F>B<F8F8>B,A4AA&AAA4,A4AAAAAA,$,>C+4.DE2,F+2<E2
1190 '                            (D)
1200 DATA O2F>B<F8F8>B,O4D4DD&DDDD,O4D4DDDDDD,Q7BQ1BS0Q7BV11Q1BBBS0Q7BV11Q1B
1210 DATA O5D1&,O4D1&,<F>B<F8F8>B,<B4BB&BBBB,<B4BBBBBB
1220 DATA Q7BQ1BS0Q7BV11Q1BBBS0Q7BV11Q1B,D1,D1
1230 DATA <F>B<F8F8>B,>G4GG&GGGG,G4GGGGGG,Q7BQ1BS0Q7BV11Q1BBBS0Q7BV11Q1B,"",""
1240 DATA <F>B<F8F8>B,A4AA&AAAA,A4AAAAAA,Q7BQ1BS0Q7BV11Q1BQ7BQ1BS0Q7BV11Q1B
1250 DATA "","",<F>B<F8F8>B,D4DD&DDDD,>D4DDDDDD,Q7BQ1BS0Q7BV11Q1BBBS0Q7BV11Q1B
1260 DATA "","",<F>B<F8F8>B,<B4BB&BBBB,<B4BBBBBB
1270 DATA Q7BQ1BS0Q7BV11Q1BBBS0Q7BV11Q1B,"",""
1280 DATA <F>B<F8F8>B,>G4GG&GGGG,G4GGGGGG,Q7BQ1BS0Q7BV11Q1BBBS0Q7BV11Q1B,"",""
1290 DATA <F>BB8B16B16B8B8,A4AA&AAAA,A4AAAAAA,BBS0Q7BV11Q1BS0Q7B8B16B16BB,"",""
1300 '
1310 DATA <F>B<F8F8>B,D4DD&DDDD,>D4DDDDDD,V11Q7BQ1BS0Q7BV11Q1BBBS0Q7BV11Q1B
1320 DATA R2<F+4A4,R2<F+4A4,<F>B<F8F8>B,D4DD&DDDD,D4.DDDDD,$,B2AB&B4,B2AB&B4
1330 DATA <F>B<F8F8>B,<B4BB&BBBB,<B4BBBBBB,$,R2EDD<B&,R2EDD<B&
1340 DATA <F>B<F8F8>B,B4BB&BBBB,B4B4BBBB,$,B2R2,B2R2
1350 DATA <F>B<F8F8>B,>D4DD&DDDD,>D4DDDDDD,$,R2>F+4A4,R2>F+4A4
1360 DATA <F>B<F8F8>B,D4DD&DDDD,D4D4DDDD,$,>D4C+4<B4A4,>D4C+4<B4A4
1370 DATA <F>B<F8F8>B,G4GG&GGGG,<G4B4GGBB,$,B2.BA&,B2.BA&
1380 DATA <F>B16B16B16B16<F>B16B16B16B16,A4AA&A4AA,AA>C+C+EEC+C+
1390 DATA Q7B4S0B16B16B16B16V11Q7B4S0B16B16B16B16,A4R4R2,A4R4R2
1400 DATA <F>B<F8F8>B,D4DD&DDDD,D4D4DDDD,V11Q7BQ1BS0Q7BV11Q1BBBS0Q7BV11Q1B
1410 DATA R2F+4A4,R2F+4A4,<F>B<F8F8>B,D4DD&DDDD,D4D4DDDD,$,B2AB&B4,B2AB&B4
```

```
1420 DATA <F>B<F8F8>B,<B4BB&BBBB,<B4B4BBBB,$,R2EDD<B&,R2EDD<B&
1430 DATA <F>B<F8F8>B,B4BB&BBBB,B4B4BBBB,$,B2R2,B2R2
1440 DATA <F>B<F8F8>B,>G4GG&GGGG,G4G4GGGG,$,R2>>D4D4,R2>>D4D4
1450 DATA <F>B<F8F8>B,A4AA&AAAA,A4A4AAAA,$,<BAG2&G>F+,<BAG2&G>F+
1460 DATA BBBB,G4G4G4D4,G4F+4E4>D4,S0Q7B4B4B4B4,G4F+4E4D4&,G4F+4E4D4&
1470 DATA B8B16B16B8B8B8B8B8B8,D4DD&DDDD,D4DDDDDD,BB16B16BBBBBB,D1,D1
1480 DATA *
1490 '
1500 DATA <F>B8B8<F8F8>B,DDRDDDRD,>D4DDC+DDD,$1,D1,D1
1510 DATA <F>B8B8<F8F8>B,RDRDDD&D4,RDRDDDDD,$1,R2F+4G4,R2F+4G4
1520 DATA <F>B8B8<F8F8>B,D1,D4DDDDDD,V11Q7BQ1BS0Q7BBV11Q1BBS0Q7BV11Q1B
1530 DATA A4A4F+A4A+&,A4A4F+A4A+&,<F>B8B8<F8F8>B,F+1,<F+4F+F+F+F+F+F+
1540 DATA $1,A+2>F+4E4,A+2>F+4E4,<F>B8B8<F8F8>B,<B1,B4BBBBBB,$1
1550 DATA D4D4<F+B4A&,D4D4<F+B4A&,<F>B8B8<F8F8>B,>D1,>C4CCCCCC,$1,A2F+4E4
1560 DATA A2F+4E4,<F>B8B8<F8F8>B,G1,<G4GGGGGG,$1,D2DD4G&,D2DD4G&
1570 DATA <F>B8B8<F8F8>B,G4.G&G2,G4GGGGGG,$1,G4F+4ED4E&,G4F+4ED4E&
1580 DATA <F>B8B8<F8F8>B,A1,A4AAAAAA,$1,E1,E1
1590 DATA <F>B8B8<F8F8>B,A4.A&A2,AABB>CCC+C+,$1,R2F+4G4,R2F+4G4
1600 DATA <F>B8B8<F8F8>B,D1,D4DDDDDD,$1,A4A4F+A4A+&,A4A4F+A4A+&
1610 DATA <F>B8B8<F8F8>B,F+1,<F+4F+F+F+F+F+F+,$1,A+2>F+4E4,A+2>F+4E4
1620 DATA <F>B8B8<F8F8>B,<B1,B4BBBBBB,$1,D4D4<F+B4A&,D4D4<F+B4A&
1630 DATA <F>B8B8<F8F8>B,>D1,>C4CCCCCC,$1,A2F+4E4,A2F+4E4
1640 DATA <F>B8B8<F8F8>B,G1,<G4GGGGGG,$1,D2DD4G&,D2DD4G&
1650 DATA <F>B8B8<F8F8>B,A4A4AA&A4,A4AAAAAA,$1,G4F+4ED4D&,G4F+4ED4D&
1660 DATA *
1670 '
1680 DATA O2F>B<F8F8>B,O4A4AA&AAAA,O3A4AAAAAA,$,O5C+4.DE2,O4C+4.DE2
1690 DATA <F>B<F8F8>B,D4DD&DDDD,>D4DDDDDD,Q7BQ1BS0Q7BV11Q1BBBS0Q7BV11Q1B
1700 DATA D1&,>F+4F+F+&F+D4.,<F>B<F8F8>B,D4DD&DDDD,D4DDDDDD,$,D1
1710 DATA F+4F+F+&F+D4.,<F>B<F8F8>B,G4GG&GGGG,<G4GGGGGG,$,<B4BB&BBB4
1720 DATA G4GG&GG4,<F>B<F8F8>B,A4AA&AAAA,A4AAAAAA,$,>C+4.DE2,F+2<E2
1730 DATA <F>B<F8F8>B,D4DD&DDDD,>D4DDDDDD,Q7BQ1BS0Q7BV11Q1BBBS0Q7BV11Q1B
1740 DATA D1&,>F+4F+F+&F+D4.,<F>B<F8F8>B,D4DD&DDDD,D4DDDDDD,$,D1
1750 DATA F+4F+F+&F+D4.,<F>B<F8F8>B,G4GG&GGGG,<G4GGGGGG,$,<B4BB&BBB4
1760 DATA G4GG&GG4,<F>B<R8F8>B,A4AA&AAAA,A4AAAAAA,$,>C+4.DE2,F+2<E2
1770 '
1780 DATA O2F4>B8B8B8B8B8B8,O4D4DD&DDDD,O4D4DDDDDD,V11Q7B4S0Q7BBBBBB
1790 DATA O5D4DD&DDDD,O5F+4F+F+&F+<D4.,B8B8B8B8B8B8B8B8,D4DD&DDDD,D4DDDDDD
1800 DATA BBBBBBBB,D4DD&DDDD,>F+4F+F+&F+<D4.,B8B8B8B8B8B8B8B8
1810 DATA G4GG&GGGG,<G4GGGGGG,BBBBBBBB,<B4BB&BB>DD,>G4GG&GGG4
1820 DATA B8B8B8B8B8B8B8B8,A4AA&AAAA,A4AAAAAA,BBBBBBBB,C+4C+C+R<BR4,F+2E2
1830 DATA *
1840 '
1850 DATA B8B8B8B8B8B8B8B8,D4DD&DDDD,>D4DDDDDD,BBBBBBBB
1860 DATA >D4DD&DD4.&,F+4F+F+&F+<D4.&,B8B8B8B8B8B8B8B8,D4DD&DDDD,D4DDDDDD
1870 DATA BBBBBBBB,D1,D1,B8B8B8B8B8B8B8B8,G4GG&GGGG,G4GGGGGG,BBBBBBBB
1880 DATA <B4BB&BB>D4,>G4GG&GGG4,BBB8B8B8B8,A4AA&AAAA,A4A4AAAA
1890 DATA M3000B4B4M1800BBBB,C+4.DC+2,F+2E2
1900 DATA O2F>B<F8F8>B,O4D4DD&DDDD,O4D4DDDDDD,$,O5D1,O4D1
1910 DATA <F>B<F8F8>B,<B4BB&BBBB,<B4BBBBBB,$,"",""
1920 DATA <F>B<F8F8>B,>G4GG&GGGG,G4GGGGGG,$,"",""
1930 DATA B8B8B8B8B8B8B8B8,A4AA&AAAA,A4AAAAAA,S0Q7BBBBBBBB,"",""
1940 DATA <FRFR,D2D2,>D2D2,V15L16B&V13B&V11B&V9BR4V15B&V13B&V11B&V9R4,"",""
1950 DATA FR>@V127{BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB}1
1960 DATA D2@V127{DEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDE}1
1970 DATA >D2&D1,V15B&V13B&V11B&V9BR4S0Q7{BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB}1,"",""
1980 DATA T150,T150,T150,T150,T150,T150
1990 DATA <F4R4R2,D1,<D1,L16V15B&V14B&V13B&V12B&V11B&V10B&V9B&V8B&V7B,"",""
2000 DATA ¥
```

「SUGAR TOWNはさよならの街」プログラムリスト

```
10 '********************************
20 '*                              *
30 '*   SUGAR TOWN ハ サヨナラ ノ マチ    *
40 '*      (PC-9801UVシリーズ)         *
50 '*   MUSIC BY YUMI MATSUTOYA    *
60 '*   CODER BY HOUSEI KYOYA      *
70 '*                              *
80 '********************************
90 '
100 CLEAR ,&H4000 : PLAY ALLOC 500,500,500,500,500,500
110 DIM BA%(4,9),BB%(4,9),BC%(4,9),BD%(4,9),BE%(4,9),BF%(4,9)
120 '
130 FOR X=0 TO 4
140   FOR Y=0 TO 9
150      READ BA%(X,Y)
160 NEXT Y,X
170 DATA    60,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
180 DATA     0,   15,   10,   12,   10,   86,    2,   15,    0,    0
190 DATA     0,   15,   10,   11,   10,  125,    2,    8,    0,    0
200 DATA    12,   25,   26,   12,   11,   78,    0,   12,    1,    0
210 DATA    12,   27,   26,   10,   11,  125,    0,    4,    1,    0
220 FOR X=0 TO 4
230   FOR Y=0 TO 9
240      READ BB%(X,Y)
```

リスト続く

```
250 NEXT Y,X
260 DATA    44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
270 DATA     0,    8,   31,    0,    5,  110,    0,    2,    0,    0
280 DATA     0,   13,   14,    0,   12,  127,    0,    2,    0,    0
290 DATA     0,    8,   31,    0,    5,  110,    0,    2,    0,    0
300 DATA     0,   13,   14,    0,   12,  127,    0,    2,    0,    0
310 FOR X=0 TO 4
320   FOR Y=0 TO 9
330      READ BC%(X,Y)
340 NEXT Y,X
350 DATA    56,   15,    2,    1, 5600,   -8,    0,   12,    0,    0
360 DATA     1,   16,   22,   10,    2,   98,    2,    1,   -3,    0
370 DATA     0,   16,   22,   10,    2,   96,    2,    1,   -2,    0
380 DATA     1,   20,   22,   10,    4,  104,    2,    1,   -3,    0
390 DATA     0,   20,   22,   10,    4,  127,    2,    2,    0,    0
400 FOR X=0 TO 4
410   FOR Y=0 TO 9
420      READ BD%(X,Y)
430 NEXT Y,X
440 DATA    60,   15,    0,    1, 1820, -127,    0,   15,    0,    0
450 DATA     0,   25,   31,    0,   15,   98,    0,    8,   -1,    0
460 DATA     0,   16,   14,    0,   13,  127,    0,    2,    1,    0
470 DATA     0,    6,   17,    0,    0,  108,    0,    4,   -1,    0
480 DATA     0,   11,   12,    0,   14,  127,    0,    2,    1,    0
490 FOR X=0 TO 4
500   FOR Y=0 TO 9
510      READ BE%(X,Y)
520 NEXT Y,X
530 DATA     2,   15,    2,   25, 3000,   10,    0,    2,    0,    0
540 DATA     5,   22,   24,    1,   15,   95,    2,    3,    3,    0
550 DATA     5,   22,   24,    1,   14,   93,    2,   14,    3,    0
560 DATA     5,   20,   24,    1,   15,  100,    2,    3,    2,    0
570 DATA     5,   20,   24,    2,   14,  122,    2,    1,    3,    0
580 FOR X=0 TO 4
590   FOR Y=0 TO 9
600      READ BF%(X,Y)
610 NEXT Y,X
620 DATA    60,   15,    2,    5, 3600,    2,    0,    2,    0,    0
630 DATA     0,   26,   25,    1,   14,   93,    2,    3,    1,    0
640 DATA     0,   24,   24,    1,   12,  115,    2,    2,    0,    0
650 DATA     0,   26,   25,    1,   14,   93,    2,    6,   -1,    0
660 DATA     0,   24,   24,    1,   12,  124,    2,    4,    0,    0
670 '
680 VOICE INIT : PLAY "","","","Y6,4Y7,177"
690 VOICE 62,BA% : VOICE 63,BB% : VOICE 64,BC%
700 VOICE 65,BD% : VOICE 66,BE% : VOICE 13,BF%
710 VOICE LFO 5,1,1,2,+22,0,15  : VOICE LFO 6,1,1,2,-22,0,15
720 '
730 FOR I=1 TO 6 : READ MC$(I)
740 IF MC$(I)="*" THEN 800
750 NEXT I
760 '
770 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
780 IF STATUS PLAY(-1)<24 THEN 730 ELSE 780
790 '
800 NB=NB+1
810 ON NB GOSUB 840,850,860,870,880,880,860,890,900,910,920,850,860,870,880,880,
860,890,900,910,930,910,900,910,900,910,920,940
820 GOTO 730
830 '
840 RESTORE  1230:RETURN
850 RESTORE  1350:RETURN
860 RESTORE  1560:RETURN
870 RESTORE  1720:RETURN
880 RESTORE  1450:RETURN
890 RESTORE  1780:RETURN
900 RESTORE  2220:RETURN
910 RESTORE  2060:RETURN
920 RESTORE  2280:RETURN
930 RESTORE  2370:RETURN
940 END
950 '
960 DATA T137,T137,T137,T137,T137,T137
970 DATA L8@62,L8@66,L8@64,L8M1000,L8,L8
980 DATA Q6MB,Q8MB,Q8MB,Q1MB,Q6MB,Q6MB
990 DATA @V96,@V97,@V100,V8,V11,V11
1000 '                                 ( A )
1010 DATA O5RF16D16<B-16A16G^8^8^8^8RRRRRRRR
1020 DATA O4F^8^8<B-^8^8^8^8RRRR>FFD4,O3CCDCGCDCCCDCGCDC
1030 DATA O8BB16B16B16B16BQ2BQ1BBQ2BQ1BQ2BQ1BBQ2BBQ1BQ2B
1040 DATA O6RRRRRRRRRRRRRRRR,O6RRRRRRRRRRRRRRRR
1050 '
1060 DATA R>E16C16<A16F16E^8^8^8^8RRRRRRRR
1070 DATA E^8^8<A^8^8^8^8RRRA>E4DE,CCDCACDCCCDCACDC
1080 DATA Q1BB16B16B16B16BQ2BQ1BBQ2BQ1BQ2BQ1BBQ2BBQ1BQ2B
1090 DATA RRRRRRRRRRRRRV11{CC}{CV9CV7CV5C}4
1100 DATA RRRRRRRRRRRRRV11{CC}{CV9CV7CV5C}4
1110 '
```


………あっ、初めまして。私、ちりつもと申します。本名は伊藤幸典、鈴鹿の田舎に住む者です。ポプコムは「モナリザの微笑」から読んでます（さて、いつからでしょう？)。これから、つまらんうだうだ話でも送っていこかいなと思うとりますんで。では、また来週～(あら？)。　（三重県　ちりつも）　S：「来週～」と言って、まだ来てないぞ。どうしたんだ（あれ？)。

```
1120 DATA R>F16D16<B-16A16G^8^8^8^8RRRRRRRR
1130 DATA F^8^8<B-^8^8^8^8RRRB->F4D4,CCDCGCDCCCDCGCDC
1140 DATA BB16B16B16B16BQ2BQ1BBQ2BQ1BQ2BQ1BBQ2BBQ1BQ2B
1150 DATA (V3CV1C)RRRRRRRRRRRRRR,(V3CV1C)RRRRRRRRRRRRRR
1160 '
1170 DATA R>E16C16<A16F16E^8^8^8^8RRRRRRRR
1180 DATA E^8^8<A^8^8^8^8RRRA>E4DE,CCDCACDCCCDCACDC
1190 DATA Q1BB16B16B16B16BQ2BQ1BBQ2BQ1BQ2BQ1BBQ2BBQ1BQ2B
1200 DATA RRRRRRRRRRRRV11(CC)(CV9CV7CV5C)4(V3CV1C)
1210 DATA RRRRRRRRRRRRV11(CC)(CV9CV7CV5C)4(V3CV1C)
1220 '
1230 DATA @63@V10O2FR>B<FFR>B<FRF>B<FFR>BR
1240 DATA F^8^8<B-^8^8^8^8RRRR>FFD4,CCDCGCDCCCDCGCDC
1250 DATA Q1BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
1260 DATA V9Q5<FRRFRRRFRRFRRRR,V9Q5<DRRDRRRDRRDRRRR
1270 '
1280 DATA <FR>B<FFR>B<FRF>B<FFR>BR
1290 DATA E^8^8<A^8^8^8^8RRRA>E4DE,CCDCACDCCCDCACDC
1300 DATA BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8B16R16V8Q1B
1310 DATA RERRERRRERRERV11Q6>(CC)(CV9CV7CV5C)4(V3CV1C)
1320 DATA RCRRCRRRCRRCRV11Q6>(CC)(CV9CV7CV5C)4(V3CV1C)
1330 DATA *
1340 '                          ( B )
1350 DATA O2FR>B<FFR>B<FRF>B<FFR>BR
1360 DATA O5RRR@13@V98FF4ED4C4<A4B-4>C^4^4,O3CCDCACDCCCDCACDC
1370 DATA O8Q1BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
1380 DATA V9Q5O5FRRFRRRFRRFRRRR,V9Q5O5DRRDRRRDRRDRRRR
1390 '
1400 DATA <FR>B<FFR>B<FRF>B<FFR>BR
1410 DATA RRRRR@45@V88O5(GA)(A>C)<AG16AC16D4,CCDCACDCCCDCACDC
1420 DATA BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
1430 DATA RERRERRRERRERRRR,RCRRCRRRCRRCRRRR
1440 '
1450 DATA O2FR>B<FFR>B<FRF>B<FFR>BR
1460 DATA O5RRR@13@V98Q8FF4ED4C4<A4B-4>C^4^4,CCDCACDCCCDCACDC
1470 DATA V8Q1BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
1480 DATA V9Q5O5RFRRFRRRFRRFRRRR,V9Q5O5RDRRDRRRDRRDRRRR
1490 '
1500 DATA <FR>B<FFR>B<FRF>B<FFR>BR
1510 DATA RRRRR@45@V88O5(GA)(A>C)<AG16AC16D4,CCDCACDCCCDCACDC
1520 DATA BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
1530 DATA RERRERRRERRERRRR,RCRRCRRRCRRCRRRR
1540 DATA *
1550 '
1560 DATA <FR>B<FFR>B<FFR>B<FFR>B<F,RRR@13@V98O5FF4E-D-4C4D-4<B-4>C^4
1570 DATA <B-B-B-B-B-B-B-B->E-E-E-E-E-E-E-E-
1580 DATA BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
1590 DATA V6Q8O4FFFFFFFFFFFFFFFF,V6Q8O4B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-
1600 '
1610 DATA FR>B<FFR>B<FFR>B<FFR>B<F
1620 DATA RRRRE-4F^8^8^8G^8^8^8,<A-A-B-A-A-A-B-A-GGGGGGB-B
1630 DATA BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
1640 DATA A-A-A-A-A-A-A-A-GGGGGGGG,>CCCCCCCC<BBBBBBBB
1650 '
1660 DATA FR>B<FFR>B<FFR>B<FFR>B<F
1670 DATA E-^8^8E-E-FGF^4^4^4DC^4^4,>CCCCCCC<G4GGGGGGG
1680 DATA BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
1690 DATA >CCCCCCC<BBBBBBBBB,>E-E-E-E-E-E-E-DDDDDDDDD
1700 DATA *
1710 '
1720 DATA FR>B<FFR>B<FFR>B<FFR>B<F
1730 DATA RRRRRRRRRRRR,>CCCCCCCCCCCCCCCC
1740 DATA BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
1750 DATA FFFFEEEEFFFFGGGG,<FFFFEEEEFFFFGGGG
1760 DATA *
1770 '
1780 DATA FR>B<FFR>B<FFR>B<FFR>B<F
1790 DATA RRRRRRRRRRRR,>CCCCCCCCCCCCCCCC
1800 DATA BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
1810 DATA CCCCCCCCCCV8Q5CCGG>CC,<CCCCCCCCCCV8Q5GG>CCFF
1820 '                          ( C )
1830 DATA O2FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR
1840 DATA O5G^4C^4RRF4GF4D^4,O2A-A-A-A-A-A-A-A-GGGGGGGG
1850 DATA V8Q1BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
1860 DATA O5E-E-FE-RGE-E-DDE-FRFDR,O5CCCCRE-CC<B-B-B->DRD<B-R
1870 '
1880 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR
1890 DATA E-4DC4E-4D4^4<B-^4RR,FFFFB-B-B-B->E-E-E-E-E-E-E-E-
1900 DATA BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
1910 DATA CCCE-RE-CR<B-R>DE-FE-DR,A-A-B->CRC<A-RGRB->CCC<B-R
1920 '
1930 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR
1940 DATA >G^4C^4RRF4GF4DRD,<A-A-A-A-A-A-A-A-GGGGGGGG
1950 DATA BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
1960 DATA E-RFE-RGE-RDDE-FRFDD,>CRCCRE-CR<B-B-B->DRD<B-B-
1970 '
1980 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR
1990 DATA E-4DC4E-4F4^4G^4^4,FFFFFFFFGGGGGGGG
```

リスト続く

音楽プログラム大募集！

●応募要項

カセットテープまたは、フロッピーディスクへセーブした作品に、以下の事項を明記した用紙をそえてください。

1)曲名、作詞・作曲者、発売されているレコード会社
2)対応機種、使用言語
3)プログラムでくふうした点や凝った部分についてのコメント
4)住所、氏名、年齢、電話番号

なお、フロッピーディスクでの投稿の場合は、ボール紙などで補強してください。また、投稿された作品につきましては返却できませんので、ご了承ください。

●応募先

〒101 東京都千代田区神田神保町
3-3-7 昭和第2ビル
㈱新企画社 ポプコム編集部
「ミュージック・パビリオン」係

POP LOAD

どもっ！ 「みなさんお元気ですか？」などと元気にあいさつしている場合ではない。このはがきを書いているのは、大学受験3日前だったりする。うお～オレは何をしているんだ。というわけで(どういうわけだ)、これからもSさんどうぞごひいきに。（兵庫県 ウィンディーネ） S：その後、どうなったか、たいへん興味があるので、ぜひ結果を送ってください。

```
2000 DATA BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
2010 DATA CCCE-RE-CRQ8CCR<BBBBB,A-A-B->CRC<A-RQ8GGRGGGGG
2020 '
2030 DATA <FR>BR<FR>BR,R@65V12O4{FF}{DD}DR16<B16{BB}{BB}B
2040 DATA GGGGGGGG,BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B,BBBBBBBB,GGGGGGGG
2050 '                            ( D )
2060 DATA O2FR>B<FFR>B<FRF>B<FFR>BR
2070 DATA O5@13@V98RRAG4F4G4GAG4F4,O3DDDDDDDDDDDDDDD<G
2080 DATA V8Q1BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
2090 DATA V9Q5O5FRRFRRRFRRRRRRRG,V9Q5O5DRRDRRRDRRRRRRRD
2100 '
2110 DATA RRB<FRR>B<RRF>B<FFR>BR
2120 DATA G^4^4^4AG4FF4RRRR,GGG>CCCCC<FFFFF>F<E>E
2130 DATA V8Q1BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
2140 DATA Q7R{DF}G{DF}GGRRRQ6AAAAAG4,Q7R{DF}G{DF}GGRRRQ6FFFFFE4
2150 '
2160 DATA <FR>B<FFR>B<FRF>B<FFR>BR
2170 DATA RRAG4F4G4GAG4F4,DDDDDDDDDDDDDDD<G
2180 DATA BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
2190 DATA Q5FRRFRRRFRRRRRRRG,Q5DRRDRRRDRRRRRRRD
2200 DATA *
2210 '
2220 DATA RRB<FRR>B<RRF>B<FFR>BR
2230 DATA G^4^4^4AG4FF4@65V12O4{FF}{FF}{DD}<B,GGG>CCCCC<FFFFF>F<E>E
2240 DATA V8Q1BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
2250 DATA Q7R{DF}G{DF}GGRRRRRRRRR,Q7R{DF}G{DF}GGRRRRRRRRR
2260 DATA *
2270 '
2280 DATA RRB<FRR>BRRRRRRRR,G^4^4^4AG4FF4^4RR
2290 DATA GGG>CCCCC<F4^4^4^4,V8Q1BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BRRRRRRRR
2300 DATA Q7R{DF}G{DF}GGRRQ8F^4^4^4^4,Q7R{DF}G{DF}GGRRQ8F^4^4^4^4
2310 '
2320 DATA RRRRRRRR,RRRRRRRR,RRRRRRRR,RRRRRRRR
2330 DATA {ED+V7DC+}{V5C<BV3A+A}{V1G+GF}RV11Q6O6{CC}{CV9CV7CV5C}4{V3CV1C}
2340 DATA {ED+V7DC+}{V5C<BV3A+A}{V1G+GF}RV11Q6O6{CC}{CV9CV7CV5C}4{V3CV1C}
2350 DATA *
2360 '
2370 DATA RRB<FRR>BR,G^4^4^4AG4FF4^4,GGG>CCCCC
2380 DATA V8Q1BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
2390 DATA Q7R{DF}G{DF}GGRR,Q7R{DF}G{DF}GGRR
2400 '                            ( E )
2410 DATA O2FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,O4RRR@66@V94F^4E-4<A-4
2420 DATA O3D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-
2430 DATA V8Q1O8BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8B16R16V8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8B16R16V8Q1B
2440 DATA V10Q8O5B-^4A-G-6F6E-6^8A-^4F24G-12^24F6
2450 DATA V10Q8O5B-^4A-G-6F6E-6^8A-^4F24G-12^24F6
2460 '
2470 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,>F^4E-^4<B-4R>F^4E-4<B-4
2480 DATA D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-
2490 DATA BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
2500 DATA E-6^8D-D-RD-4E-D4<A-B-RR{B-B}>D-E-
2510 DATA E-6^8D-D-RD-4E-D4<A-B-RR{B-B}>D-E-
2520 '
2530 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,>F^4E-^4<A-4R>F^4E-4<A-4
2540 DATA D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-
2550 DATA BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
2560 DATA E-4^4^4<BB-4A-4>G-^4FE-^4,E-4^4^4<BB-4A-4>G-^4FE-^4
2570 '
2580 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,>F^4E-^4<B-4R>F^4E-4<B-4
2590 DATA D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-
2600 DATA BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
2610 DATA D-D-^4RRRRE-D-D-4RR,D-D-^4RRRRE-D-D-4RR
2620 '
2630 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,>G^4F^4<B-4R>G^4F4<B-4
2640 DATA E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-
2650 DATA BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8B16R16V8Q1BBBS0Q8B16R16V8Q1B
2660 DATA R{CD-E-}>C4E-4C<B-4R{GA-GF}4{E-CD-E-}4{D-C<B-A-}4
2670 DATA R{CD-E-}>C4E-4C<B-4R{GA-GF}4{E-CD-E-}4{D-C<B-A-}4
2680 '
2690 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,>G^4F^4C4RG^4F4C4
2700 DATA E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-
2710 DATA BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8B16R16V8Q1BBBS0Q8B16R16V8Q1B
2720 DATA {B->C<A-E-}4B-4^4GE->E-E-C4RRE-C
2730 DATA {B->C<A-E-}4B-4^4GE->E-E-C4RRE-C
2740 '
2750 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,G^4F^4<B-4R>G^4F4<B-4
2760 DATA E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-
2770 DATA BBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
2780 DATA D-C<B->B-4^4A-GGGFE-4F4,D-C<B->B-4^4A-GGGFE-4F4
2790 '
2800 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR
2810 DATA A-4^4^4^4A4^4^4^4,<A-A-A-A-A-A-A-AAAAAAAAA
2820 DATA BBS0Q8B16R16V8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1BBBS0Q8BV8Q1B
2830 DATA R16<A-16R16>C16{D-E-F}4G-^4R16>D^16C<AGF+EDE
2840 DATA R16<A-16R16>C16{D-E-F}4G-^4R16>D^16C<AGF+EDE
2850 DATA *
```

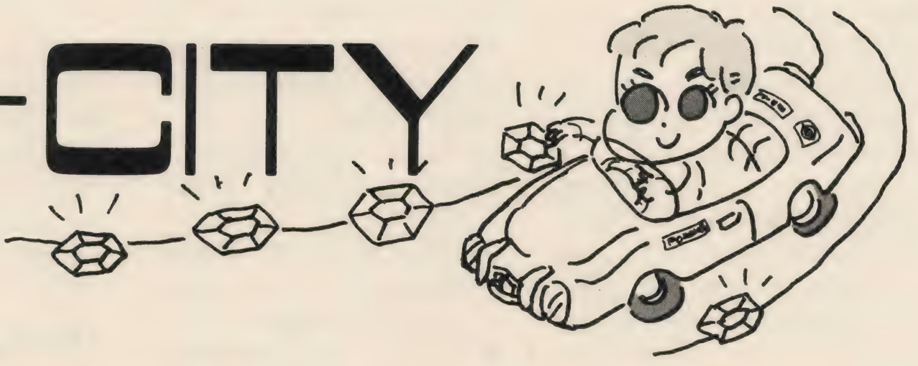

ビデオ情報その2『CAN'T BUY ME LOVE』ビートルズの歌にもありましたねぇ。アメリカのさえない男がちょっとしたきっかけから学校一の美人と1カ月間の約束で付き合い始め、期限が切れてからも、学校の人気者のままでいられたから、思い上がって、やりたいことをやって、またもとのさえない男に戻っていくという、ありがちなパターンですが、けっこう楽しめますよ。1987年のアメリカの作品です。(福島県　クエス・パラヤ)

オリジナル・プログラム

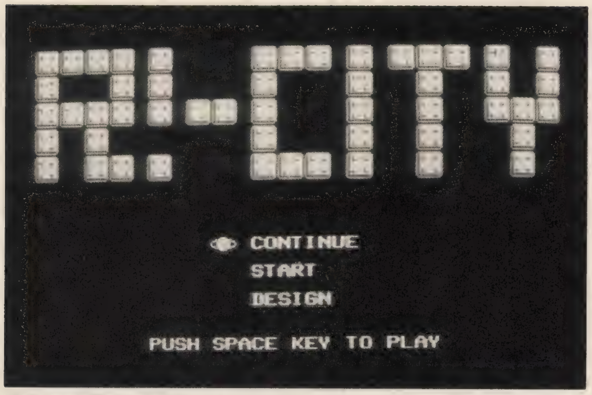
『R!-CITY』X1シリーズ
『Tommy & Tobie』FM-7シリーズ

X1シリーズ(要G-RAM)(テープ版)

R!-CITY



作者／P.N.正ちゃん



デザインも選べるタイトル&メニュー

先月からイメージチェンジをした新しいオリジナル・プログラムコーナー、通称「オリ・プロ'89」は、業界各方面からのさまざまな反響を呼び、「アマチュアプログラマーの登竜門的存在」と、諸先生方から高い評価を得た。とくにソフトハウスからは、「いい人材がいたら紹介してくれ」と、未公開株が贈られてきたりして、それはもう大騒ぎさ、みたいな感じである(編集部注：？？？)。

ということで、冗談はこれくらいにして、今月も秀作をバンバン紹介してみよう。

ストーリー

ここはルビーの町。ここでは、道路までルビー装飾されている。このうわさを聞いた、ルマン・シャンセイ（君だよ、そこの君）は、そのルビーを全部いただいてしまうために、極秘に開発が進められていたスペシャル・スーパー・カー（略して、S・S・C）を完成させ、この町にのりこんできたのだった……。

HOW TO PLAY

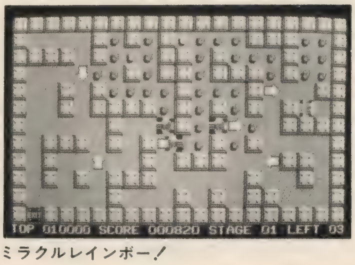
オートスタートになっているので、ロードが終わればタイトルとメニュー表示される。メニューには、

- ●スタート：最初から始める。
- ●コンティニュー：前にやった面の続き。
- ●デザイン：自分の好きな面を作って、遊ぶことができる（あとで詳しく説明するからね）。

の3つがある。ここで、デザイン以外を選べば、すぐにゲームを始めることができる。

ゲームはS・S・Cを4方向に移動させて、道に埋め込まれているルビーを全部取って、EXITへ行けば面クリア。といっても、そう簡単にはクリアすることはできない。な、なぜなら、道路には矢印の方向にしか移動することができない方向プレートや、ルマンの目的を阻止しようとする車があるからなのだ。フフ、フ。

ルビーには7種類あり、なかには、いろいろと効果を持ったルビーもあるんだ。その効果については、あとで詳



ミラクルレインボー！

★このゲームをプレイしたい！という人は、テープサービスを利用してね。くわしくは、P.292。

しく説明するから、あわてんなよ。

HOW TO OPERATION

キーボード、およびジョイスティック1、2に対応している。

●タイトル画面のとき

[8]：カーソルを上に移動させる。

[2]：カーソルを下に移動させる。

ジョイスティックの上下に対応。

[スペース]：決定。ジョイスティックのAボタンに対応。

●ゲーム中のとき

[2]：下の方向に移動。

[4]：左の方向に移動。

[6]：右の方向に移動。

[8]：上の方向に移動。

ジョイスティックの上下左右に対応。

[スペース]：とある小さな……じゃなくて、とあるアイテムを持っていて、なおかつおもむろにスペースキーを押せば、EXITのところにワープできてしまう。ジョイスティックのAボタンに対応。

[ESC]：チーズ、じゃなくポーズ。

ジョイスティックのBボタンに対応。

[SHIFT]＋[BREAK]：でタイトルへ戻る。デザインした面の場合は、デザインモードに戻る。

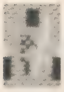
これがキャラクターだっ!!

①主人公の車だよン。

●主人公ルマンが運転するスペシャル・スーパー・カー（S・S・C)。ルビーを取るために特別に改造した車。

②この町を守ろうとする車

●アベラ(赤色)：なにもかもでっかい、じゃなくてノーマル。倒せば50点。



●スライダー(緑色)：動きが速く、次にどこへ動くかわからん。倒せば70点。

●メタルバグ(銀色)：車体はぶ厚い装甲で覆われ、6個のタイヤで動いている。スピードは速くはないが、こいつにとって方向プレートは何の意味も持っていないのである。つまり、方向プレートを無視して移動してくる。倒せば、100点。

アベラ、スライダーの2つは、正面以外から体当たりをすれば、倒すことができる。

③ルビー

●レッド：特別な効果はない。

●ブルー：S•S•Cのスピードが一定時間速くなる。

●マゼンタ：S•S•Cのスピードが一定時間遅くなる。

●グリーン：これを取ったときから、取った得点が倍になるのだ。

●シアン：これを取って、スペースキーを押せば、方向プレート以外の場所なら、どこからでもEXITのところにワープすることが可能。

が、しかし、これを2個持っていても1回の使用で、みんななくなっちゃうんだな。

●イエロー：取ったときに、画面上の敵の車を爆破する。メタルバグ(銀色)は、この方法でしか倒せないのだ。

●ミラクルレインボー：変な色の玉があるでしょう。その変な色の玉を取ると、一定時間あることができるようになる。それは秘密、教えてあげないよーだっ。

④方向プレート

●道のところどころに置いてある。一定時間で向きを変え、その矢印の方向にしか進むことができない、いわゆる（ですねー。ひとつの……）障害物とでもいいましょうか。ま、そんなもんだ。

⑤EXIT

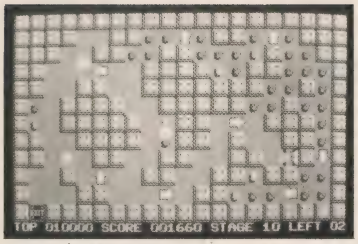
●S•S•Cは、ここから発車する。そして、全部のルビーを回収したあとに、また戻ってくることができればステージクリア。また、爆破した車はここから復活の魔法をとなえ、復活してくる（なわけないか)。

デザインモード

自分で好きな面を作ることができるモードのこと。作った面は、SAVEすることができる。

●作り方

テンキーの[2]、[4]、[6]、[8]で点滅するカーソルを下、左、右、上に移動させられる。ジョイスティックの上下、左右に対応。



イエロールビーを取ると……。

[CTRL]＋[4]と[6]で、EDITするキャラを選ぶ。ジョイスティックは、Bボタン＋左右のスティックに対応。

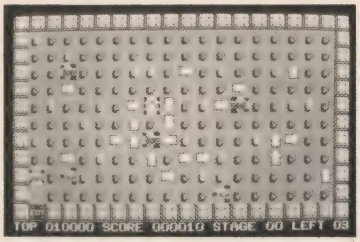
[スペース]キーでキャラクターをセットする。ジョイスティックは、Aボタンに対応。

[F•1]がLOADで、[F•2]がSAVE、[F•3]がRUN、[F•4]でTITLEに戻る。

デザインモードで作った面は、ステージ0として遊ぶことができる。また、ゲーム中に死ぬ、クリアする、あるいは[SHIFT]＋[BREAK]でこのモードに帰ってくる。

かんそう

ひさびさに手ごわいアクションパズルゲームの登場だ。編集部でみんなやっていたが、口をそろえてむずかしいの連発だった。もう少しのところまで行ったのに方向プレートが変わってしまい、やられてしまったとか、矢印につかまってしまい、しばらく動けなかったり。このゲームのすべては、矢印プレートにかかっているといっても、過言ではないだろう。それほどに矢印プレートのタイミングが重要なポイント。矢印プレートは、一定時間で変わるが、そこを通りたいときはつい、変わるなよ、変わっちゃやだ、とか言いながら通ったり、変わって、このやろーここで変わらなくてもいいじゃん、ジャンバルジャン（あーつまんね。自分で言って、自分でつまんなかったりする）と言っている小泉今日子じゃなくて、今日このごろである。



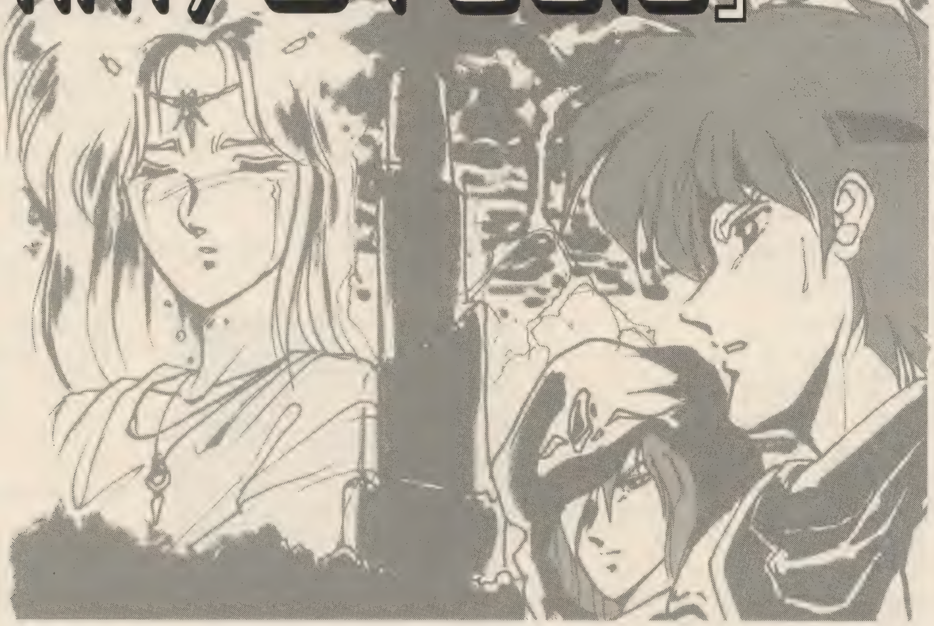
EDITしてSTART。

FM-7シリーズ(BASIC)要ディスクドライブ

やはりパズルはFMにかぎるぜ。

「Tommy&Tobie」トミー&トビー

作者/武田康一



魔王デルフィスの本拠地、デルフィスの塔。魔王を倒すため、今ここに2人の王子、TommyとTobieがたどり着いた。はたして、彼らを待ち受けるのは!? 今月の「オリ・プロ'89」第2弾は、FMシリーズお得意のパズルアクションゲームだ。いくぜっ!

怒濤のFM、パズルゲームのあらし!

ちわっす。フリーター高橋どえす。今月紹介するのは、「Tommy&Tobie」。FM-7用のパズルアクションゲームである。

FMシリーズは、パズルゲームがとくに多く送られてくるのだが、そのなかで個性的で、遊べるモノに仕上がっているのは、ひとにぎり。この「T&T」は、アクション性を重視した、熱中できるゲームで、いかにもFMらしい仕上がりである。

とりあえず物語だ

トミーは、ある王国の王子だ。彼が旅に出ているすきに怪物鳥カサンドラは、城を破壊し、姫をさらっていってしまったのだ。

トミーは、カサンドラを倒すことを決意し、苦闘の末、勝利した。しかし、カサンドラは、魔王デルフィスの手下にすぎなかったのだ。

隣国の王子であるトビーも、デルフィスを倒そうとしているといううわさを信じ、トミーはついに、デルフィスの塔の前までやって来た。そして……。

遊び方は簡単だ

ゲームのルール、遊び方は、いたって簡単で、面をクリアするには、鍵を取ってドアのところに行けばOK。もちろん、敵にぶつかってしまう(重なる)とアウトだが、敵の頭の上には乗ることができる。

また、面クリアを重ねていくと、相棒の「Tobie」が現れる。プレイ中にSPACEキーを押すと、「Tommy」と入れ替わる。Tobieは、敵の横からぶつかると、敵をしびれさせることができる。そこで、すかさずTommyに入れ替わり、しびれた敵を押して、踏み台として利用するのだ。

まあ、ルールは実際にプレイしてもらえれば、すぐにのみこむことができる。全25面、気合いを入れてがんばってくれ。おっと、プログラムの起動は、RUN〝OPEN〟でOK。

●キー操作

SPACE………トビーとトミーの入れ替わり。

8……………ジャンプ。

4、6………左右に移動。隣に敵がいるときは、
　トビーの場合
　　敵をしびれさせる。
　トミーの場合
　　しびれた敵を押す。

5……………止まる。

G……………ギブアップ。

★このゲームをプレイしたい!という人は、ディスクサービスを利用してね。くわしくは、P.292。

■キャラクター紹介

●Tommy

主人公。
こいつをあやつる。
王国の王子。

●Tobie

Tommyの相棒。途中で仲間になる。
敵をしびれさせる。

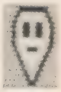
●Nubo

敵その1
上下に移動している。
ガイコツである。

●Funira

敵その2
左右に移動している。
害は与えない。

●Togelin



敵その3
頭上から落ちてくる。
串ざし針か？

●Delfiss

敵その4
飛びまわっている。
吸血鬼か？

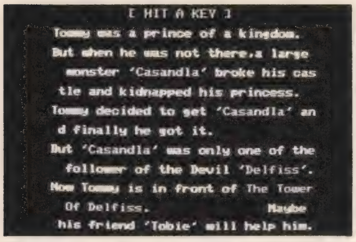
おまけにコンストラクション

おまけと言っては失礼かもしれないが、自作の面データを作成するコンストラクションプログラムが付属している。これは、作者がゲーム自体を作成しているときに、必要に迫られて作られた、副産物的なものである。だから、作りは少々いいかげんである。

使い方は、プログラムを実行(BASICを起動して、RUN〝CON〟）すればだいたいわかるはずだ。

最初に部屋番号を聞いてくるので、1〜25の数字を入力する。ここからマップデータの作成になるわけだ。カーソルの移動はテンキーである。

マップを作り終えたら、リターンキーを押す。すると敵の数を聞いてくるので0〜3を入力。さらに、敵の種別番号を順に入力する。



英文のストーリー。ヒュー、カックイイ。

そのあと敵の最初の出現位置を入力(左上を（1，1）とする)。

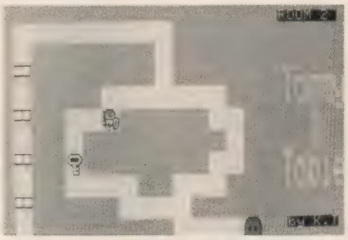
すべて終わると勝手にSAVEしてくれる。

注意することは、作成する面がすでに存在している場合、そのファイルは消されてしまうことだ。だからコンストラクションを実行する前に、バックアップを必ず取っておいてくれ。

さらに次のことを守ること。

●25面には「？ ブロック」を必ず置かなければならない。

●トリゲンは1つの面につき1匹まで。



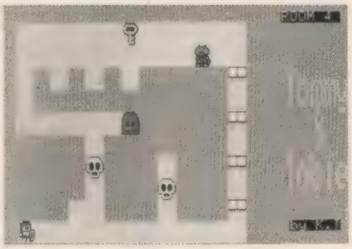
このあたりは、練習気分で簡単にクリア。

最近FMユーザーの気合いが入ってきた

というわけで、ひととおり紹介が終わったわけだが、元FMユーザーのゲーム通（通称：ナムコナミ）にも感想を聞いてみた。

ナム：このゲーム自体、ふつうのパズルゲームだけど。そのわりには、かなり熱中できたし、難易度も手ごたえのあるもので、楽しめたよ。まあBASICとしては上出来。

たか：アクションの部分がしっかり作られているからだろうね。ただ、BGMやオリジナリティーがないなど、ゲームデザインの面では不満が残る。でも楽しいゲームに仕上がっているから許しちゃおう。



あえてハイレベル面は見せないのだ。

ナム：FM特有のキー反応の悪さも、ゲームのルールがそのことを考えて作ってあるので、全然気にならなかった。これは、うれP。

たか：マシンの限界をよくおさえているといったところだろう。ところで、最近のFMの投稿は、けっこう力が入っている。作者の武田君は、同時にもう1本、SLGっぽいゲームを送ってきてくれたのだが、なかなかの力作であった。今回は、迷ったあげく、こっちを採用した。

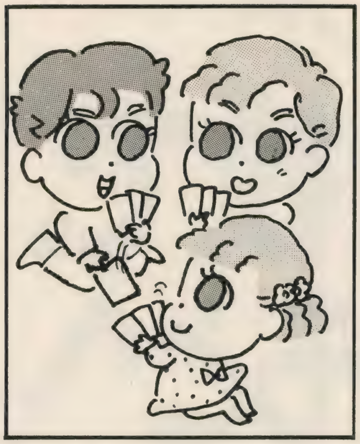
ナム：ストーリーを読むと、前作があるみたいだけど？

たか：じつは、バグがあってボツったんだ(笑)。それにもめげず、続編を作ってしまうんだから気合い入っているよなあ。

ナム：同じFMユーザーとして、あ、今はX68000ユーザーなんだけど、たのもしいし、ほかのFMユーザーも頑張ってほしいと思うよ。

たか：コーナー担当としても、FMにかぎらず、作品をどんどん送ってほしい。他誌に送る前に、強力なバックのついているポプコムの「オリプロ'89」をチェックだ！

私がそこでPOPCOMを買わなくなって以来、もはやその書店にはPOPCOMが置かれていない。(もしかして、私一人のために取り寄せていたのかもしれない!?)　(埼玉県　九谷誠司)　S：そうだとしたら、なんか悲しいね。でも、それならキミは、いまどこで買っているんだ!?



オリジナル・プログラム選外作品発表

UNO

作者 木村義和

これはMSX／MSX₂の作品で、カードゲームからの移植になるわけだが、けっこう遊べておもしろかった。

全体的によくできているといえるが、1つだけ引っかかるところがあった。それは、持っているカードが6枚以上になっても、表示されるのは、5枚だけで、出せるカードも表示されている5枚のうちのどれか。これでは、やはり採用にはできなかった。対応策としては、カードが6枚以上になったら、カード1枚を表示する範囲を小さくして、カード全部を表示するとか、カーソルキーの左右を使って、表示されていないカードを表示させるようにすればいいんじゃないかな。次作を期待してっからね。

東名ハイウェイラリー

作者 原田淳史

これはMZ-1500の作品で、東名自動車道を突っ走るというアクションレースゲーム。

スクロールもけっこう速いし、画面の配置（メーターなど）や、キー操作の反応もまあまあであるが、少しやっていると飽きてしまう。それは、ゲーム全体が少し単調だからではないだろうか？　多少はコースに変化はあるものの、道の途中にスピードアップのアイテムなどを入れれば、よくなるのではないだろうか。プログラムはいいが、アイデアのほうがもう少し、といったところだろう。

Bronze Knight

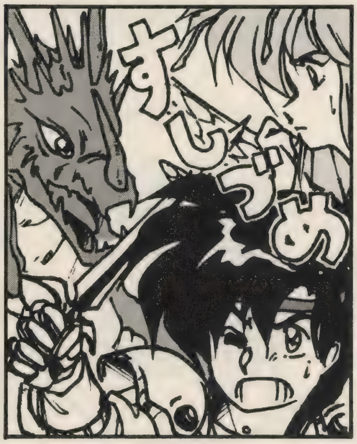
作者 岡本哲明

これはX1の作品で、今までにはなかった要素を持ったRPG。今までのRPGは、敵と戦って勝てば、経験値が増えて、ある程度たまるとレベルアップする、というのがほとんどだった。が、しかし、このゲームは、ある目的を達成するとレベルが上がるというシステムになっている。このアイデアはいいが、マップが小さかったり、戦闘シーンがいまいちだった。機種がX1なのだから、PCGを使えば、びっくりするような戦闘シーンのゲームができるはず。次回の作品を期待する。

TOWER OF DRAGON

作者 小坂宏太郎

これはFM-7の作品で、パズルアクションか、パズルRPGか、なんと説明していいかわからないゲームである。



自分の動きに対して、同じように動く敵がいると思えば、逆に動く敵もいたり、いつも出口のあたりにいるヤツなどがいて、そこを通り抜けて出口に行けばクリアというゲーム。パターンを覚えれば楽勝だが、覚えるまでに時間がかかってしまう。今までになかったタイプだが、画面がさびしく、ゲームの内容もいまいち、オープニングとエンディングももうちょっと。

Fairy Hills

作者 鈴木将顕、玲子

これはMSX₂の作品で、RPGである。BGMや、大型のキャラクターなどはよく遊べたが、内容がありふれていて、これといって新しい要素がなかった。今までになかった新しいアイデアや市販されているソフトのゲームのシステムなどを取り入れることができれば、かなり全体のできがちがってくるだろう。たとえば、パーティー制にするとか、もうひと工夫がほしいところ。

通販のお知らせ

オリジナル・プログラムコーナー、通称「オリ・プロ'89」では、掲載された作品については、すべてディスク（テープ）サービスのみ、ということになっています。掲載されたプログラムをプレイしてみたい、という人は、必要事項を記入のうえ、代金といっしょに「ポプコム編集部」まで申し込んでください。詳しくは、P.292。

茨城県内で'88ＳＲシリーズのクラブを運営している方を探しています。ぜひご連絡ください。(〒312 茨城県勝田市馬渡2866-15　橋本和宏)　Ｓ：お願いします。

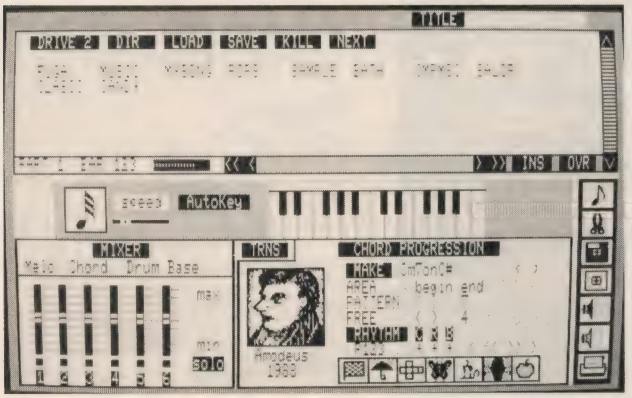
MAIL ORDER
通信販売のお知らせ

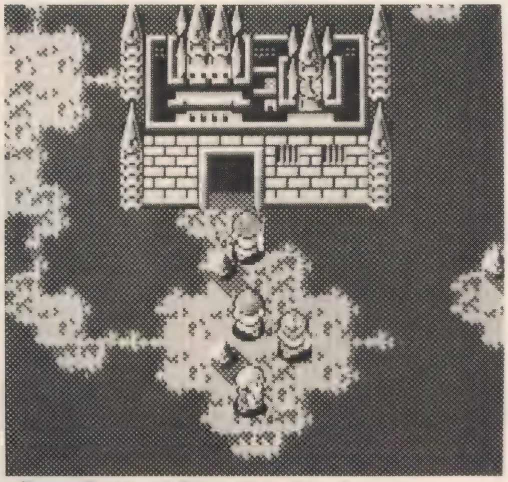
POPCOMソフト

便利
簡単

ハガキ1枚で、あなたのもとへ。

ポプコム読者の皆さん、こんにちは。ますます充実するポプコム・ソフトを見て、アレも欲しい、コレも欲しいなんて考えてることだろうね。でも、近くのお店にあるかどうか、ちょっと心配。あっちこっち探し回るのも面倒くさい。そこで朗報！ハガキ1枚で、お目当てのソフトが手に入るのだ!! どんどん利用してね。





お申し込みは添付の専用ハガキで!!

お申し込み方法

希望商品の数量、金額、氏名、住所、Tel等、必要事項を明記し、捺印のうえ、専用ハガキまたは官製ハガキでお申し込みください。なお、価格はすべて送料込みとなっております。

商品のお届けについて

お申し込みいただいた商品は完全梱包のうえ、宅配便で直接お宅へお届けいたします。商品のお届けは、発売日より30日前までにいただいたお申し込みの商品に限り、発売日当日に配送いたします。その後のお申込みにつきましては、発売日翌日以降の配送となります。また発売日を過ぎた商品については、申込書の到着後2～3週間前後となります。

交換及び返品について

品質等に関しては万全を期しておりますが、万一、破損、不良品が発生した場合は、商品到着後１週間以内にご連絡ください。他の商品と交換させていただきます。この場合に限って返送料は小社負担とさせていただきます。その他お客様の都合での返品、交換はいかなる場合でも受け付けられませんのでご了承ください。やむをえず、キャンセルされる場合は、理由をお書き添えのうえ、フィルム包装の封を切らずにご返送ください。

代金のお支払いについて

【代金引き換え】ご自宅に商品をお届けする際に現金でお支払いください。
【現金書留郵便】留守がちな方、または代金引き換えのできない地域（沖縄、離島）の方は、現金書留郵便に、必要事項を記入した専用ハガキを同封してお申し込みください。

官製ハガキ申し込み記入要項

●商品名
●機種●数量●金額
住所・〒
（TEL）
氏名・年齢
生年月日　㊞
保護者
ご署名　㊞
※18歳未満の方は保護者の捺印と署名が必要です。

40円
101□□
千代田区神田
神保町1の3
ミヤタビル4F
㈱小学館プロダクション
POPCOM
ソフト通販⑧係

官製ハガキにてお申し込みの場合は上記の見本を参考に、必要事項をご記入のうえお申し込みください。

● ダビンチMSX2／近日発売！
PC88・他／好評発売中!!
●サバッシュPC88シリーズ／好評発売中！

㈱小学館プロダクション
POPCOMソフト通販係
お問い合わせTEL.03-294-2450
〒101東京都千代田区神田神保町1-3ミヤタビル4F

郵便はがき

料金受取人払

神田局承認

3307

差出有効期間
昭和64年7月
31日まで
(切手不要)

101

(受取人)

東京都千代田区神田神保町1の3
ミヤタビル4F
小学館プロダクション

POPCOMソフト通販係 行

キリトリ線

▲

ハガキ(一括代引き専用)

POPCOMソフト通販申込書

●お申し込みになる商品の商品名、機種、数量をもれなくご記入ください

商品名	機種	メディア	価格	数量
サバッシュ	PC-8801SRシリーズ	5インチ2D	7,800円	
ダ・ビンチ	PC-8801シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	X1シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	FM-7シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	FM-77シリーズ	3.5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	PC-9801シリーズ	5インチ2HD	9,800円	
		合計		

送料は当社で負担させていただきます。

●18歳未満の方は保護者の捺印と署名が必要です。

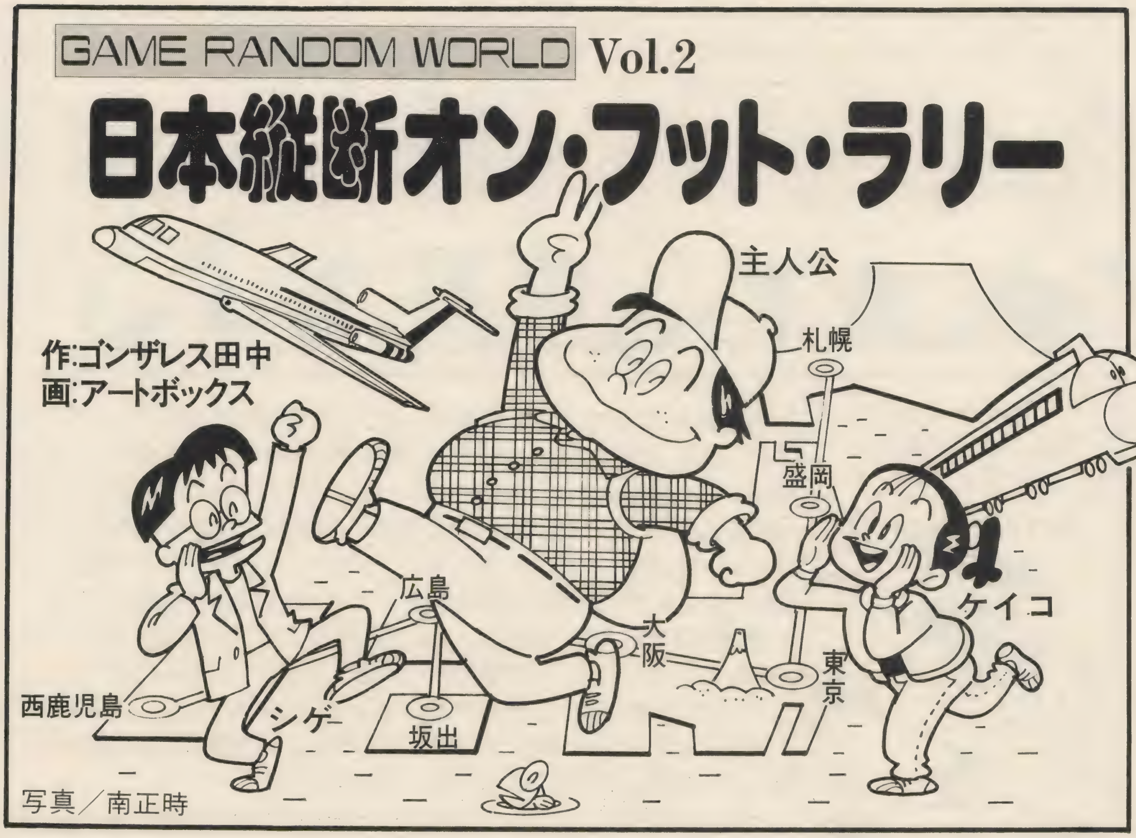
●ご住所、お名前には必ずフリガナをつけてください。又、捺印をお忘れにならないようお願いします。

フリガナ ご住所 □□□-□□			
フリガナ お名前		印	お電話(ご自宅)
生年月日 M・T・S 年 月 日	男・女	勤務先 (学校名)	
お電話(ご勤務先)	保護者 ご署名	印	

小学館プロダクション・POPCOMソフト通販係
お問い合わせは TEL 03-294-2450

-------------------- キリトリ線 --------------------

お申し込みに際してはP246の通信販売のご案内をよく
お読みいただき、上の専用ハガキ、または官製ハガキに
必要事項をご記入のうえ、お申し込みください。



※ゲーム中に出てくる鉄道、バス、飛行機のダイヤ、運賃は、89年
１月現在のものです。

ルール

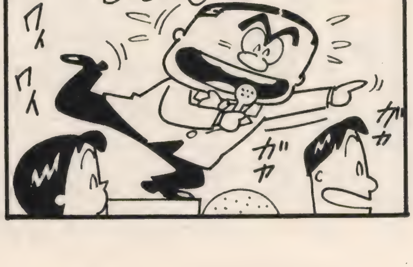
参加者は4万円を持って札幌を出発し、目的地西鹿児島まで行く。途中、盛岡、東京、大阪、広島のJRの駅にチェックポイントを設け、参加者は、決められた各チェックポイントにその日のうちに到着しなくてはならない。チェックポイント付近に宿泊し、出発は毎朝8時。各チェックポイントを出発してから、次のチェックポイントに着くまでに要した時間を合計し、最も短時間で西鹿児島まで行き着いた者を優勝者とする。

交通手段としては、鉄道、バス、飛行機などの公共交通機関はもちろんのこと、ヒッチハイクで自動車に乗せてもらってもかまわない。ただし、自分で運転したり、知人の車に乗ったりしてはならない。日本縦断であるので、四国の坂出にサブチェックポイントを設ける。大阪から広島へ行く途中、必ず坂出に寄らなくてはならない。

ゲームの進行中、そのときどきの持ち金とかかった時間とを、必ず記録用紙に記入しておくこと。成績判定に必要ですからね。

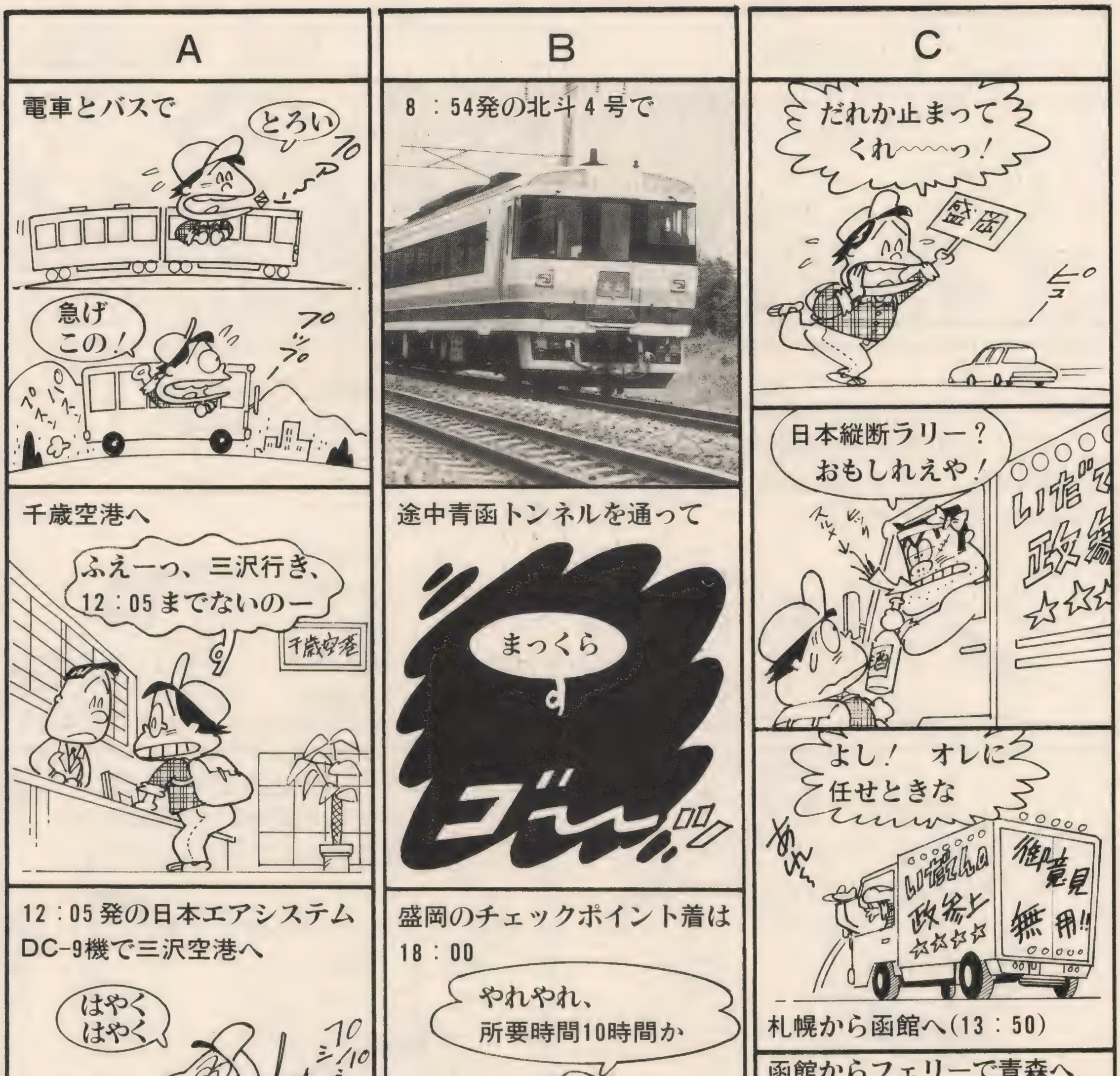
記録用紙

現在の所持金	所要時間	
スタート時 40,000円	札幌一盛岡	
	盛岡一東京	
所要時間合計	東京一大阪	
	大阪一広島	
	広島一ゴール	



さあ、ここで初めて
選択の時がやって来た！

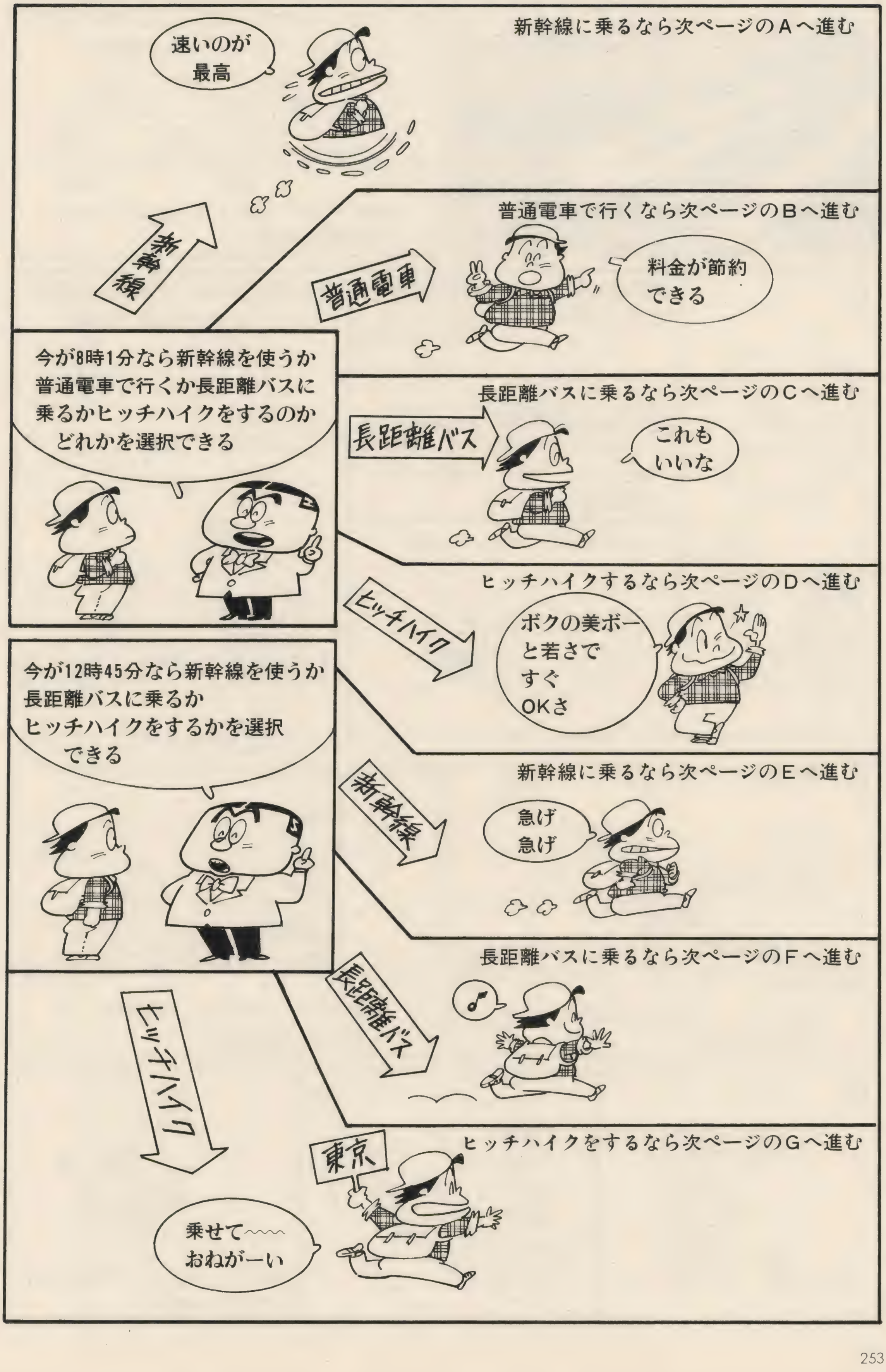
①飛行機利用するなら次ページのＡへ進む
②JR線を利用するなら次ページのＢへ進む
③ヒッチハイクするなら次ページのＣへ進む


A
電車とバスで
とろい
急げ
この！
千歳空港へ
ふえーっ、三沢行き、
12：05までないのー
千歳空港
12：05発の日本エアシステム
DC-9機で三沢空港へ
はやく
はやく
そこから14：21発の
はつかり8号で……
盛岡のチェックポイント着は
16：00。所要時間は8時間
B
8：54発の北斗4号で
途中青函トンネルを通って
まっくら
ゴー
盛岡のチェックポイント着は
18：00
やれやれ、
所要時間10時間か
2、3人ハネたけど…
しかたねーや
ハハイ…
盛岡のチェックポイント着
20：00。所要時間は12時間
C
だれか止まって
くれ～～っ！
盛岡
日本縦断ラリー？
おもしれえや！
よし！ オレに
任せときな
札幌から函館へ（13：50）
函館からフェリーで青森へ
（14：10→17：50）
仲間に連絡しといてや
るから勝ったも同じだ
どけどけ！
ブッコロスぞ！

情は他人（ひと）のためならず！

①荷物を捜す手伝いをしてやるなら次ページのＡへ進む
②おばあさんを無視して先を急ぐなら次ページのＢへ進む

A
B
いったい何を落としたの？
息子に綿入れを作ってやったんで、それを届けてやろうと思いましてな
どのあたりでなくしたの？
さあ、電車をおりるまでは確かにあったんじゃが
それは、どんな荷物だったんですか？
カラクサ模様のフロシキ包みですねん
ワンコそば 盛岡
……….
!
つん☆つん
悪いけど急いでますんで…
8！8時1分急がなきゃ
ケチ！
あーっ12時45分だ！
ほんとにありがとう
ひゃあ、あった


今が8時1分なら新幹線を使うか普通電車で行くか長距離バスに乗るかヒッチハイクをするのかどれかを選択できる
新幹線に乗るなら次ページのAへ進む
速いのが最高
新幹線
普通電車で行くなら次ページのBへ進む
普通電車
料金が節約できる
長距離バスに乗るなら次ページのCへ進む
長距離バス
これもいいな
ヒッチハイクするなら次ページのDへ進む
ヒッチハイク
ボクの美ボーと若さですぐOKさ
今が12時45分なら新幹線を使うか長距離バスに乗るかヒッチハイクをするかを選択できる
新幹線に乗るなら次ページのEへ進む
新幹線
急げ急げ
長距離バスに乗るなら次ページのFへ進む
長距離バス
ヒッチハイク
ヒッチハイクをするなら次ページのGへ進む
東京
乗せて〜〜〜
おねがーい

A 8：05発のやまびこ340号で
東京のチェックポイント着は12：00。所要時間 4 時間
B 8：04発の列車で一関へ。そこで乗りかえて
仙台着は11：39。ここから常磐線で
一関
仙台
東京
東京のチェックポイント着は20：00分
所要時間12時間
C
わあーっ 13：00まで バスがない
BUS
新幹線に乗るなら4700円追加払いして、やまびこ12号に
やっぱこれ しかない
東京のチェックポイント着は12：20。
所要時間 4 時間20分
バスを待つなら下のＦへ進む
なんだ Ｆか
D 東京のチェックポイント着は
15：00。所要時間 7 時間
トホホ… 止まってくれ ないよ
あめーん だよ
東京
E 13：05発のやまびこ44号で
やっぱ 速いや
東京のチェックポイント着は17：00。
所要時間 9 時間
F 東北自動車道のハイウェイバスを使って
やっぱ 遅いわ
東京のチェックポイント着は20：30。
所要時間12時間30分
G
ハッピー 簡単に乗っけ てもらえたぞ
ひえ〜っ 渋滞だ
クソ、どう なとせい
東京チェックポイント着は19：30。
所要時間11時間30分

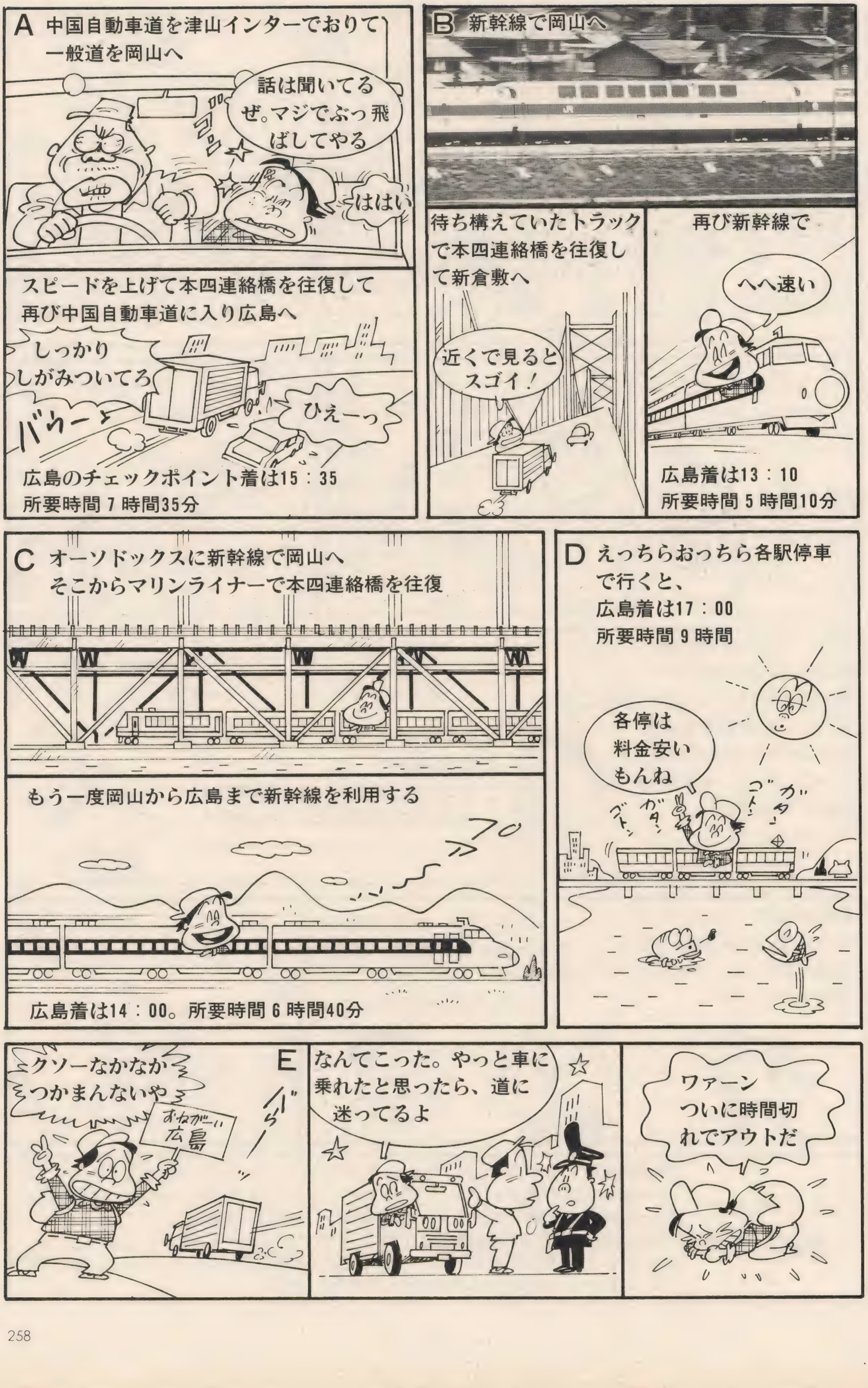
さて、ここでまた選択だ！

①新幹線に乗るなら、次ページのＡへ進む
②ハイウェイバスに乗るなら次ページのＢへ進む
③各駅停車を乗りついで行くなら、次ページのＣへ進む
④やっぱりヒッチハイクがええという人は、次ページのＤへ進む

A
東京・大阪間は、新幹線にかぎるね。まわりは、ラリー参加者だらけだ
なんだ、なんだ急に速度が落ちて止まったぞ！
グラグラ
8：24発のひかり291号で出発したが、地震のため2時間半遅れ。特急料金は払い戻される
4500円得した
大阪のチェックポイント着は14：15。所要時間6時間15分
B
安いし乗り心地もいいけどやっぱり時間がかかっちゃうなあ
名古屋でバスを乗りかえて大阪チェックポイント着18：10
所要時間10時間10分
C
8：13発で熱海へ。そこで10：26発大垣行きに乗りついで大垣へ
そこから16：07発で米原へ
ゴトガタゴトガタ
熱海
大垣
米原
大阪
大阪のチェックポイント着は18：40
所要時間10時間40分
D
ワレ、どこまで行くんじゃ
大阪まで行きたいんですが
よっしゃ乗りさらせ
ほら、大阪や、とっとと降りさらせ。ワシは和歌山行く！
約8時間後
れれ！　ここは茨木インター近くの高速バス停だ
ブルルル…
ヘイ！　タクシー
キキ…
大阪のチェックポイント着17：00
所要時間9時間
タクシー代2240円かかっちゃった
ブルル…

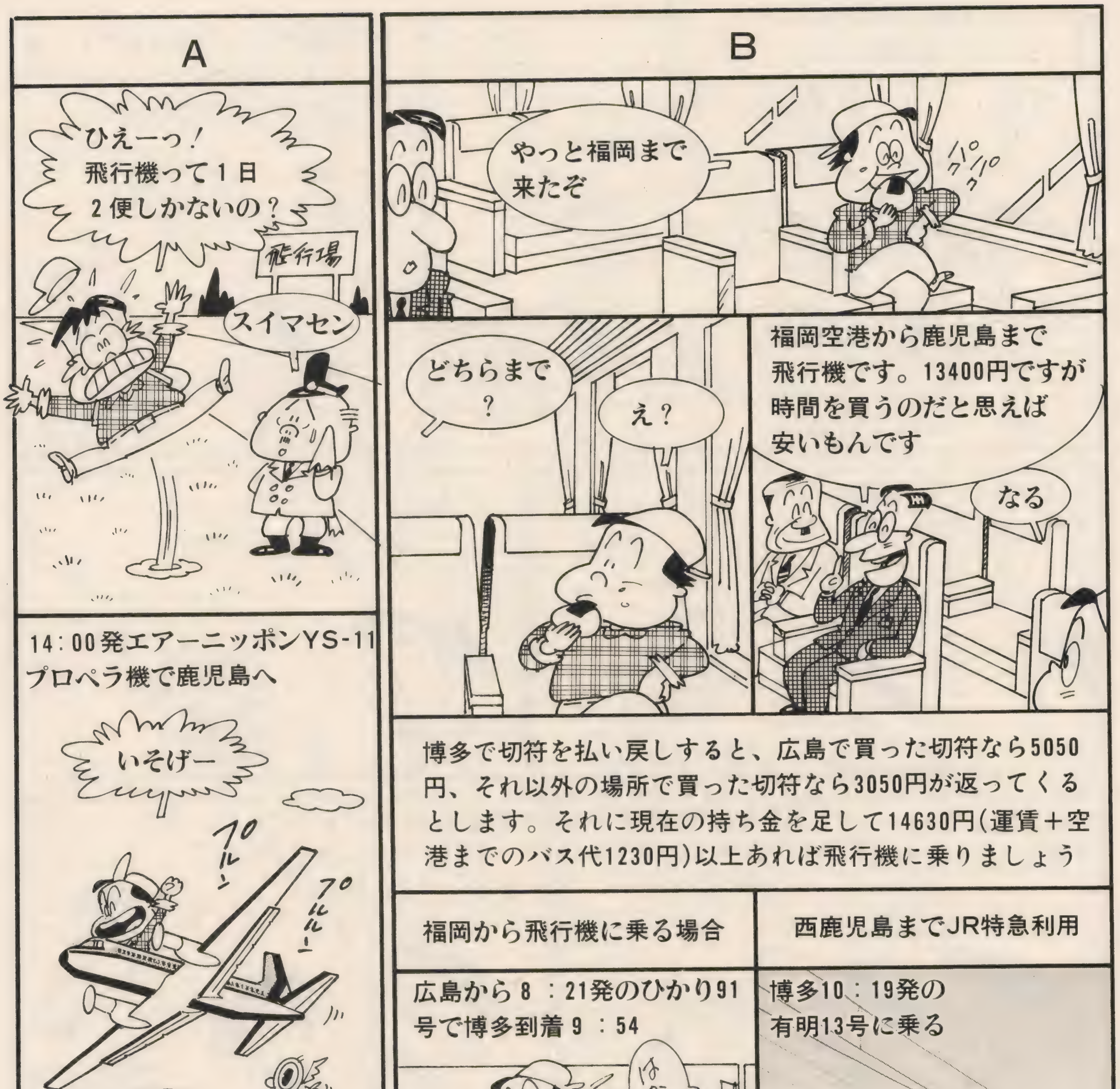
よく考えて選択しよう

①全行程をトラックで送ってもらうなら次ページのＡへ進む
②本四連絡橋の部分だけトラックで送ってもらうなら次ページのＢへ進む
③全行程を新幹線とJRで行くなら次ページのＣへ進む
④全行程をJRの普通電車で行くなら次ページのＤへ進む
⑤トラックの運転手と知り合いでないし、お金も節約したいので、全行程ヒッチハイクで行くなら次ページのＥへ進む


A 中国自動車道を津山インターでおりて
一般道を岡山へ
話は聞いてるぜ。マジでぶっ飛ばしてやる
ははい
スピードを上げて本四連絡橋を往復して
再び中国自動車道に入り広島へ
しっかりしがみついてろ
バウーン
ひえーっ
広島のチェックポイント着は15：35
所要時間 7 時間35分
B 新幹線で岡山へ
待ち構えていたトラックで本四連絡橋を往復して新倉敷へ
近くで見るとスゴイ！
再び新幹線で
へへ速い
広島着は13：10
所要時間 5 時間10分
C オーソドックスに新幹線で岡山へ
そこからマリンライナーで本四連絡橋を往復
もう一度岡山から広島まで新幹線を利用する
広島着は14：00。所要時間 6 時間40分
D えっちらおっちら各駅停車で行くと、
広島着は17：00
所要時間 9 時間
各停は料金安いもんね
ガタン ゴトン
E
クソーなかなかつかまんないや
おねがい 広島
なんてこった。やっと車に乗れたと思ったら、道に迷ってるよ
ワァーン ついに時間切れでアウトだ

さあ、いよいよ最後の選択だ

①飛行機に乗るなら次ページのＡへ進む
②新幹線を利用するなら次ページのＢへ進む
③各駅停車を利用するならＣへ進む
④ヒッチハイクにトライするなら、Ｄに進むかＥに進むかを決めてから次ページをめくること


A
ひえーっ！
飛行機って１日
２便しかないの？
飛行場
スイマセン
14：00発エアーニッポンYS-11
プロペラ機で鹿児島へ
いそげー
プルルン
プルルー
西鹿児島まではバスで約１時間
もうあきらめた
プスン
パスン
ゴールの
西鹿児島チェックポイント着は
16：30。所要時間８時間30分
B
やっと福岡まで
来たぞ
パクパク
どちらまで
？
え？
福岡空港から鹿児島まで
飛行機です。13400円ですが
時間を買うのだと思えば
安いもんです
なる
博多で切符を払い戻しすると、広島で買った切符なら5050
円、それ以外の場所で買った切符なら3050円が返ってくる
とします。それに現在の持ち金を足して14630円(運賃＋空
港までのバス代1230円)以上あれば飛行機に乗りましょう
福岡から飛行機に乗る場合
広島から８：21発のひかり91
号で博多到着９：54
はかた－
11：05福岡空港発の日本エア
システムDC-9機で11：45鹿児
島空港着。バスで西鹿児島へ
わあーっ
阿蘇山が下に
見える
ゴールの
西鹿児島チェックポイント着
は13：00。所要時間５時間
西鹿児島までJR特急利用
博多10：19発の
有明13号に乗る
ゴールの
西鹿児島チェックポイント着
は15：00。所要時間７時間

ここで、各チェックポイント間の所要時間を合計しよう

①46時間以上かかったら次ページのＡへ進む
②46時間未満、34時間以上ならＢへ進む
③34時間未満ならＣへ進む

A
あーあ
100位にも
入んないのかぁ
西鹿児島
これじゃあ
4万円まる損だ
ゴメン
今度はシゲちゃんに
期待しよーっと
トホホ
B
ヤッタネ
なんとか10位以内入賞
でも賞金20万円
じゃ、8ビットパソコンがやっとだね
ウン
ようし！ 次は
がんばるぞおっ
C
すごい、優勝だ
32ビットも夢じゃ
ないぞ
1
ガヤガヤ
ワイワイ
すてきよっ！
チュッ
やった！

THE END

料金受取人払

郵便はがき

101-□□

神田局承認

3606

差出有効期間
昭和64年9月
7日まで

(受取人)

東京都千代田区
神田神保町3-3-7
昭和第2ビル
(株)新企画社
POPCOM編集部
アンケート係(行)

郵便番号		電話		年齢
ご住所				
フリガナ		ご職業・学校学年		性別
お名前				男・女

所有機種 周辺機器		最近購入したソフト	
購読しているマイコン誌		ポプコムは定期購読していますか	定期購読している ときどき買う はじめて買った
今後買いたい機種・周辺機器		よく読む雑誌(マイコン誌以外)	
今後、出版してほしいマイコン関係の本は			

(切手をはらずにお出しください)　2月号

キリトリ線

■アンケート回答欄　今月号の各記事で、おもしろいものを3、まあまあのものを2、つまらないものを1として、各番号に○印をつけてください。また、おもしろい記事の中で、特によかったものを3つ選んで、その番号を記入してください。

①シミュレーション大特集	3・2・1	㉑アイドル探検隊	3・2・1
②ソフトハウスエクスプレス拡張版④	3・2・1	㉒今月のこれがイチバン	3・2・1
③こだわりレポート特集	3・2・1	㉓今月の新作ビデオ	3・2・1
④X68000ワールド	3・2・1	㉔映画にもいろいろある	3・2・1
⑤プロジェクトPCエンジン	3・2・1	㉕THE GAME MUSEUM	3・2・1
⑥ビバ！　海外ソフト	3・2・1	㉖怒濤の小物グラフィティー	3・2・1
⑦ダ・ビンチMSX2講座	3・2・1	㉗I LOVEアーケードゲーム	3・2・1
⑧電子楽器特集	3・2・1	㉘CD-I最新レポート⑤	3・2・1
⑨ソフトレーダー	3・2・1	㉙ミュージック・パビリオン	3・2・1
⑩ベストソフト30	3・2・1	㉚オリジナル・プログラム	3・2・1
⑪ハイテク地獄耳	3・2・1	㉛日本縦断オン・フット・ラリー	3・2・1
⑫ハロー！　ポプコムネット	3・2・1	㉜ポプコミ'89・オピニオンプラザ	3・2・1
⑬パソコンQ&Aサーキット	3・2・1	㉝ミステリーはS席で	3・2・1
⑭CGレーベル	3・2・1	㉞モンスター紳士録	3・2・1
⑮ソフトハウスエクスプレス	3・2・1	㉟談之助のそのうちなんとかなるさ！	3・2・1
⑯なんでもソフト探偵団	3・2・1	㊱月刊ミューコム	3・2・1
⑰こだわり・ディガンの魔石	3・2・1	㊲ミステリーゾーン研究会	3・2・1
⑱同時進行・A列車で行こうII	3・2・1	㊳神保町パズル倶楽部	3・2・1
⑲円丈のドラゴンスレイヤー	3・2・1	㊴星占い	3・2・1
⑳新・迷宮への招待	3・2・1	㊵別冊・サバッシュ完全攻略本	3・2・1

●おもしろい記事の中で、特によかったものの番号を3つ書いてください。

(　　)(　　)(　　)

●今月号の表紙はいかがでしたか？下の3つのどれかに○印をつけてください。

(よい・普通・悪い)

●希望のプレゼントの品番・品名

(　　　　)

●本誌についてのご感想・ご希望

ありがとうございました

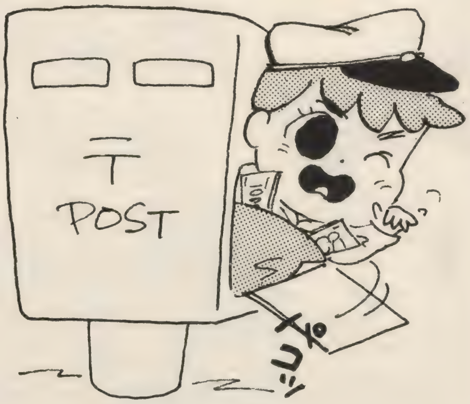
<キリトリ線>

アンケートはがきへの回答のお願い

毎月、ポプコムを愛読してくださりありがとうございます。ポプコム編集部には毎日のように、みなさんからはげましや意見の手紙が届き、それらの声になんとかこたえていこうと、編集部スタッフも毎日がんばっているしだいです。
そこで、読者のみなさんの考えなり希望をいっそう本誌の各記事に反映させるため、その基礎資料とすべく、毎月の号の各記事について評価をいただきたいと思います。
左のアンケートはがきの項目に対する回答をご記入のうえ、編集部までお送りください。抽選で、20名の方に特製Tシャツ、50名の方に特製マジックカッターをさしあげます。締め切りは2月8日消印まで有効です。

●プレゼントコーナーへの応募について———
添付(てんぷ)のアンケートはがきの裏面にある指定の欄に、今月のプレゼントコーナー掲載の希望プレゼントの品番と品名を書いてお送りください。

アンケートはがきでないはがきを使ってプレゼントコーナーへ応募した場合や、希望プレゼントの品番と品名だけ書いて他の項目に対する回答がない場合は、無効としますので、ご注意ください。



■ポップロード原稿募集中！■

あなたの身のまわりに起こったちょっとした事件、ミニ情報、あるいはご意見などありましたら、ポップロードのコーナーへおはがきを。形式は問いませんから、お気軽に！　あて先は、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7㈱新企画社ポプコム編集部「ポップロード」係です。よろしくネ。

FOLLOW LOUNGE

■今のところ、編集部内では間違いは見つかっておりません。したがって、今月のフォロー・ラウンジはナシということで、そこんとこ、どうぞヨロシクお願いします。

ビジパル卿の部屋へようこそ。

最新ビデオソフト情報から、ここだけの㊙情報をおりまぜて
極上のビデオ生活を満喫する法教えます。

冬はあったか〜い部屋でビデオに限る

春までに絶対見たい **新作ビデオ1400本**

名作続々。これならレンタルより買った方がトク？
特選・低価格ソフト

映画・音楽・ポップカルチャー… ビデオに見る
ニューヨーク アーバンライフ カタログ

VIDEOライフスタイル講座
グルメ専科

ちょっとあぶないラブ・アフェア
よこしまな愛大研究

かっこいいビデオ情報誌

TeLePAL増刊

[ビジパル] ENJOY! AV LIFE

VisipaL

4号 1月20日(金)発売 定価480円 小学館

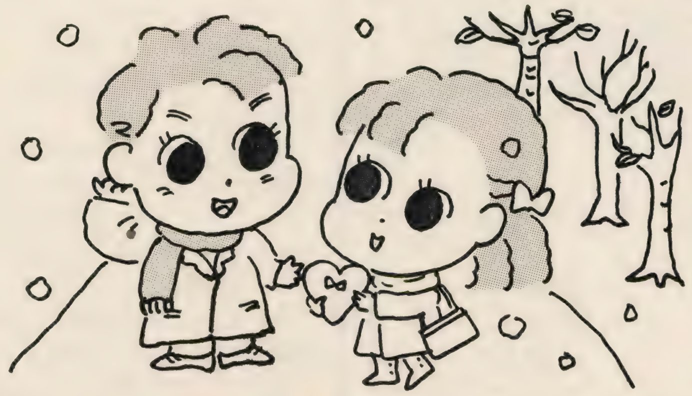
POP COMMUNITY '89

ポプコミュニティ'89は読者と編集部を結ぶオピニオンリングなページです。

OPINION PLAZA

新生・ポプコミュニティ第2弾。新しく始まる企画もあって、今月も内容豊富だゾ！　で、メニューのトップは、いつもどおり「オピニオンプラザ」。まずは、怒りのはがき2通からいってみよう！

イラスト／オオシオトモコ



木枯らしのなか、マフラーとコートが手放せない季節。みんな元気にしてるかな。受験生の人は、もうすぐ本番。体に気をつけて、ガンバ！

88FEにひとこと

えー、今回が初投稿になります、ハガサキです。

しばらく前からこのコーナーはRPGがどーのこーのといったギロンが展開されておりますが、今回は初心に戻って「パソコンに対するユーザーの心構え」といったことについて私の意見を述べさせていただきたく思います。

なにを今さらとお思いでしょーが、先ごろNECより〝低価格、しかもテレビでも使える〟のキャッチフレーズで発売されたPC-8801FE、このヤローをいじくっているうちにどーにもガマンがならなくなってしまったものですから。

じつは私の友人に「パソコンはほしい、だけど高いし、むずかしそーだし」といった、ごく一般的な悩みを持つ男がおりまして、その男が意を決して購入したのがこのFEだったわけです。

私は彼が本体を箱から出すという、パソコンユーザーが真っ先に体験する感動の現場に立ち会っていたわけですが、私にとっては今まで持っていたパソコンに対する概念がもろくも崩れ去る現場でありました。

いやぁ、このFE、すごいマシンです。おどろいちゃいけませんよ、ああた、なんとリファレンスマニュアルとプログラマーズガイドがついてない！

あるのは薄っぺらいユーザーズガイドだけ！

これでどーやってプログラムを作るのだっ!?　えー、おいっ!?

私はこの時点で軽い目まいを覚えたわけですが、なんとか気を取り直してシステムを立ち上げてみました。

彼は予算の都合からテレビモニターを使っていたので〝f10〟キーを押しながら立ち上げます。

いきなり画面に出てくる「V2」のでかい文字、次に画面がきたねぇ赤まだら模様にペイントされ、真ん中にメニューが出る、〝1デモ　2ユーティリティー〟。

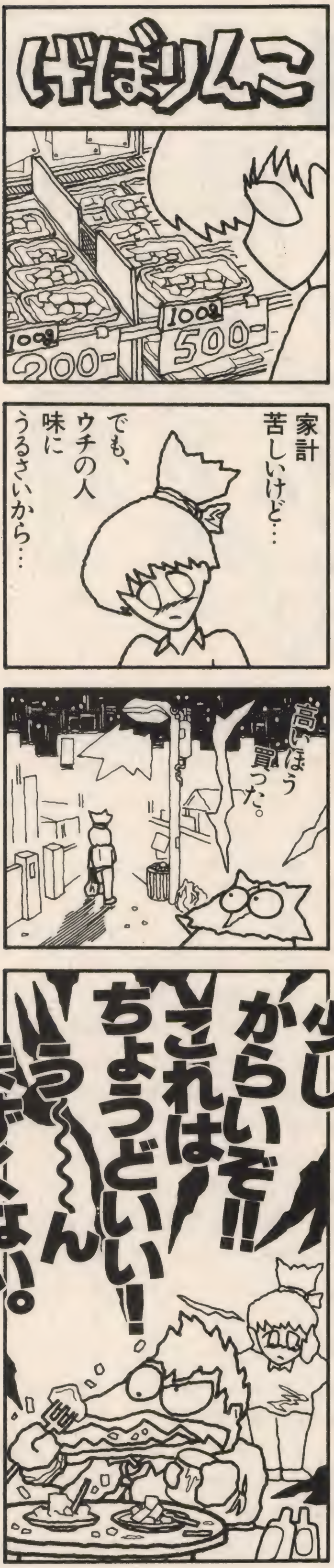
2番を選ぶ。するとびっくり！

〝1ディスクコピー　2フォーマット〟これっきゃない！

データディスクの作成もシステムディスクの作成もIDセクターの書きかえも何もない！

こ、これでどーやってプログラムを取っとくんだっ!?

この時点でやっと私にも例の低価格とゆーやつの裏が見えてきました。



当然、N_{88}-日本語BASICなどとゆーモノはついてません。拡張スロットもあるわけない。だけど、キーボードは、スペースキーは3つに分かれてるし、全角キーもある。

いったい何だとゆーんだ、このシステムはっ！

なんかぶつけどころのない怒りがこみ上げてきたので、ささやかな贅沢をと一緒に購入したサウンドボードIIを取り付けることにしました。

これも新製品でPC-8801-25とゆーFE専用のやつです。

しかし、これもなんかおかしい、拡張用のシステムディスクがついてない、マニュアルといえば、厚さ1ミリもない、しかも手の平にのっかっちゃうよーなセコイ本だけ。

中をちょっと読んでみると、これが極悪非道もはなはだしい内容。

〝このボードは別売りのN_{88}-日本語BASICのシステムディスクがないと作動しません〟こんな文句があっさりと書いてある。

しかも、お値段は旧サウンドボードIIと同じ！　これをサギ行為と言わずしてなんと言おう！

ちなみにN_{88}-日本語システムのお値段は1万8000円ときたもんだ！

これじゃあ、標準システムにするだけで、FA1台ポンと買えて、しかもおつりが来ちまうぜっ！

あっちのほうが拡張スロットがついてるだけまだお得だ！

さらに！　テレビモニターでも使えますと言っておきながら、画面のひどさはファミコンにも劣る！

はっきり言って文字なんかまったく読めない！

試しにアドベンチャーゲームをやってみたが文字がわかんないのでゲームの進めよーがないっ！　それでもがんばって読んでみたが、赤で書いてある文字だけは、なんかここに赤いにじみがあんなっつーぐらいにしかわかんない、しかも重要な文章にかぎって赤で書いてあんだこれがーっ！

どーです、すごいマシンでしょう。この機械を買ってお金がなくなっちゃった人はしばらくはデモのパズルしかできないとゆー、史上最悪のパソコン。

低価格といっておきながら結局はモニターからなにから全部そろえないと何もできないとゆーみごとな販売方法、やってくれますNEC！

これ、なにも知らない初心者が買ったら泣いたぐらいじゃすみませんよ！

が、しかし、こーゆーモノをパソコンだといって販売させてしまう我々ユーザーにも責任があると思いますね。

なにせ、このFEは、「おめぇらどーせパソコン買ってもプログラムなんか作んねーだろ、ゲームしかやんねーならこれで十分じゃないの、ねぇ」と言っているよーなものですよ。

実際、今日のパソコンユーザーはこのセリフに対して何人の人が反論できるでしょうか？　私の友人にもパソコン買って1年ぐらいたつのにリファレンスはピカピカの新品、とゆー人間もおります。そのくせゲームソフトは棚にいっぱい。私はもう情けないやらハラが立つやら。

他人の作ったゲームをあーだこーだと言ってるヒマがあるなら、なぜ自分でもっと面白いゲームを作ってやろうという気にならないのですか？

やる気はあるけど技がない、というのはなにかズルイ気がしてなりません。

まあ、いきなりゲームを作れっつーのも無理がありますよ。しかしせめて「このゲームはホントにつまらん、しかしオレはここまで作る技がない。よし！いつかはこんなクソゲームなんか軽く超しちゃう技を身につけてやる。それまでは文句もガマンしよ」ぐらいの根性は持っていてほしいものです。でないとこのFEのよーなボッタクリパソコンがぼこぼこ出てくるでしょう。

NECは完全にユーザーをなめています。それだけならまだしも、初心者を食い物にするような販売方法は本当に許せません。

また、パソコン雑誌などもいろいろ事情はあるでしょうが、新製品紹介のさいは〝こんなマシンが出た〟ですませずに〝こんなマシンが出たけど、これこれこーゆーわけで、あまりおすすめできませんよ〟くらいは書いてもバチは当たんないと思います。

ユーザーのなかには、ゲームの内容を細かく説明するよりも、ハードの細

かい情報をありがたがる人間もいるということを考慮に入れてほしいと思います。

はなはだ汚い文章になってしまいましたが、私はぜひとも言っておきたいことだったものですから。失礼しました。(神奈川県　羽ヶ崎憲介)

S：言いたいことはよくわかるけど、文章が長いぞ。もっと、簡潔にまとめてみようね。

ところで、88FEのEは、エコノミーのEなんだそうだ。確かに、市販ソフトだけを動かす、という大義名分であれば、それなりにオモシロイ機種だ、とも言える。でも、それは安ければの話。オプションのサウンドボードIIを買えば、上位機種のMA 2とほとんど同じ値段（しかも、ソフトは別売）というのは、マズイね。「ゲームしかやらないんだから、これで十分」というユーザーに対したって——それが悪いというつもりはないけど——、これじゃあ納得できない値段だよね。

88びいきは許さん！

ぼくは、最近のソフト会社があまりにも、PC-88シリーズびいきなのが気にくわない。現に、最初の発売予定から、かなり遅れた『サバッシュ』も、「PC-88SRシリーズ10月中旬発売」と書いてあるだけで、どこにも、XI、FM、MSXの名前が書いていない。MSXなら、まだほかにもゲームを出してくれるところはあるが、FM、XIは、ここはFMだけとか、ここはXIだけ、というところがないのに、このありさまじゃなんとも情けない。学校でも、友人に「今度出るこのゲーム面白そうじゃない」なんて言われて、ふと使用機種を見ると、PC-88SRシリーズ用とだけ書いてある。そりゃ、88のほうがユーザーが多い。XIみたいにプログラムが増えたりしない、FMみたいにモデルチェンジをすると前の機種では通じないなんて不便なこともあるが、XIにだってFMにだって、88よりすぐれているところはいっぱいある。T&Eソフトだって、XIに「ハイドライド3」を作ってくれたし、FMだって88より画面のきれいな「スペースハリヤー」を作ってくれるところもある。ソフトハウスの役目は、1人でも多くのユーザーに遊んでもらうゲームを作るのが仕事のはずだ。だから、XIであろうとFMであろうと差別せず、平等にするべきだと思う。多少の発売のずれはともかく、XI、能力的に無理、FMはイヤだ、なんてわがままを言うことは絶対にできない。

さあ、XI、FMのユーザーよ、今こそ団結して、パソコンの機種差別をやめる時が来たんだ。今まで「どうせ、おれのじゃ遊べないんだ」とあきらめていた人も、ポプコムや各ソフトハウスに投書して、88びいきをなくすんだ！

P.S.別に88が憎いんじゃない。現在のソフト業界は、XIやFM、MSXがバージョンUPしているのに、対応してくれないから。ここらで、88もバージョンUPしてほしいし、ぼくたちだって、もっとゲームを楽しみたいだけなんだ。

（愛知県　神谷慶文）

S：これは、さっきの意見とは逆。確かに、そのとおりかもしれないが、ソフトハウスだって慈善事業じゃないんだから、よほど余裕がなければ、開発投資に対してそれだけの見返り（つまり売り上げ）が見込めなければ、二の足を踏むのも無理もない。けっしてわがままなんかじゃないし、ひいきでもない、それが資本主義というもの。

だから、もっとゲームを楽しみたいだけ、という「あなたまかせ」の態度だったら、ソフトの多い機種にするべきだ。そうじゃない機種を選んだ人は、それなりのカクゴはあったはずだし、選ぶべき機能もあったでしょ。それさえ使いこなせないで、責任をソフトハウスのせいにするのは、どうかな。甘えてばかりいちゃ、何も始まらないよ。——と、今月はやけにリアクションが長いのであった。

TV おもしろ捜索隊

私事で恐縮なのだが、以前1回だけテレビに出た（映った？）ことがある。どんな番組だったかはハズカシイので言わないけど、収録後、おなかをこわして2、3日寝込んでしまった（ホントは、デリケートなのである）。

もっとも、はるか昔、「おはよう子供ショー（読者のキミたちは、たぶん知らない）」に幼稚園のクラス全員で出演するというとき、〝おたふくかぜ〟にかかって1人だけ出られなかったという経験もある。テレビに出るのも、大変なことなのだ。

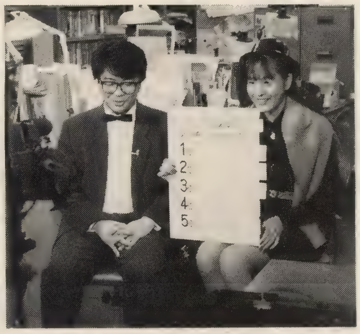
などといいながら、今月も崖っぷちのこのコーナー。でも、まだある。

11月14日の「土曜倶楽部」（編集部注：NHK教育土曜10：30〜11：30）見ました？　あのブレイングレイの飯島さんが、まじめな顔をして出ていました。

やはり、某国営放送だけあって、ブレイングレイの名前は出ていませんでしたが、でも今度出るソフトが、あんなふうに作られていたとは……。

けっこう貴重な番組でした。

（東京都　鳳雛）

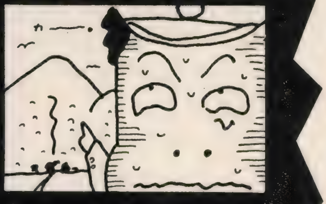


ポップロードに来たはがきだけど、こっちに持ってきちゃった。で、見た人も多いと思うけど、あの「土曜倶楽部」の飯島さん。まじめでしたね。ポプコム祭りのときや、編集部で見せる姿とは全然ちがってた、といったら怒るかな。でもボクの知ってる飯島さんは、締め切りのいちばん忙しいときにやって来て「ねえ、飲みに（遊びに）行きましょうよ」と誘ってくれる、なんというか……とっても優しい人です（……）。

なんて、他人のことを言ってる場合ではなくなった。じつは、わがポプコム編集部にもテレビ局の取材が来たのだ。番組は、テレビ東京の「パソコンサンデー」。なんでも、88年後半の「ソフト・ベスト5」を各パソコン雑誌編集部に聞くという企画とのこと。編集部代表で出演したのは、「ソフトハウスエクスプレス」や「なんでもソフト探偵団」担当のE・JUN。コトの顛末はP.176にも出てるから、みんなで笑ってやってください。なお番組のほうは、去年の年末にもう放映になってるはずだから、見た人は感想を聞かせてね。

OH! MY LOVELY COUNTRY

わしらのイナカ自慢



先々月のオドシがきいたせいか、ここんところはがきが来るようになったこのコーナー。でもまだ予断は許されない。どうなることやら。

あ〜あ。12月号ではこのコーナーがつぶれちまうし、というわけで救世主、我こそは立直一発自摸乃康（リーチイッパツツモノヤスシ）である。

12月号「ソフトハウスエクスプレス拡張版」の工画堂スタジオのところで「フジの裾野」という表現を使うなら、こっちは正真正銘の「富士の裾野」に住んでいる者だ。というわけで、東京にはない裾野の魅力を紹介しよう。裾野市にズームイン！

「ハーイ、きっ子です。この町にはゴルフ場が4つもあり、しかもファイブハンドレッドクラブでは、女子プロ、東名カントリークラブではポラロイド杯が開催されるのですよ……」

ズームイン朝の見すぎだろうか。で、ゴルフ場といえば山の上。山の上といえば、中学校である。坂が300mぐらい続いていて、しかもプールがなかったりする。しかもその場所に古墳があったと言われている。

中学校と言ったら楽しい。楽しいと言ったら……。

というわけで、今月はここまで。買えば天国買わねば地獄、ネタよしオチよしおもしろい、やってこいこい毎月8日。史上最高ポプコムのイナカ自慢でお会いしましょう（ウルトラクイズの終わりのきまり文句に合わせて言ってみよう）。

（静岡県裾野市　立直一発自摸乃康）

> ほとんどテレビの見すぎという気がしないでもないけど、それでも、レポートありがとう。それにしても、「裾野市」というのは、スゴイネーミングだね。なんか、ヤケクソでつけられたとしか思えない。これに対抗できるネーミングの町に住んでいる人、はがき待ってます。

イナカは何もないからこのコーナーに書くネタもない……なるほどね、わかるような気がする。

現在、親もとを離れ、札幌の大学に通っている僕も、高校を卒業するまでは、稚内から150kmほど南下したところにある美深という人口8 000人足らずの町に住んでいたのです。

この美深という町は、何と言っても、かつて、赤字日本一のローカル線、美幸線が走っていたということで、一部鉄道マニアには有名なのですが、バス転換交付金などで建てられた新しい美深駅は、そのきれいな建物が、殺風景な周囲とミスマッチ。夜中に駅前通りの真ん中で寝ていても車にひかれないという安心感。中心街から車で4〜5分も走れば、あたりは田んぼというすごさです。

夏にコンサートで来た田中義剛が、「即興でこの町の歌を作るから、ここの有名なものを教えて」と言ったら、だれもが「有名なものがあったかな？」と考え込んでしまったり、そのコンサートに来ている半数は中年以上だったり……すごいでしょ？

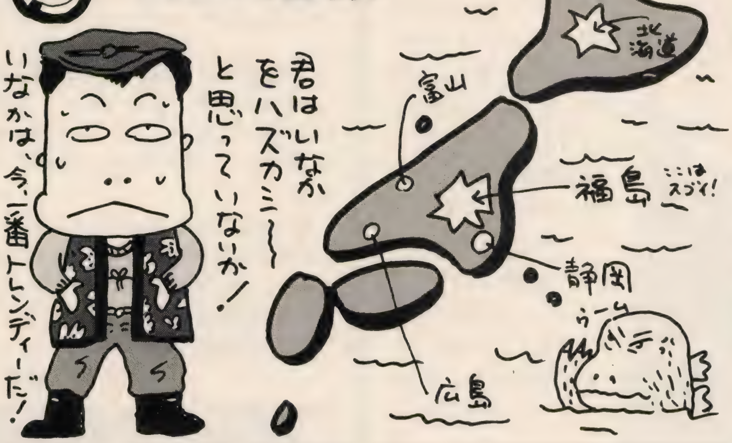
でも、18年間暮らした故郷というのはいいものです。もし、道北地方を旅行する機会があったらぜひ立ち寄ってくださいね。のどかないい町ですから。

P.S.　3年前、隣の名寄市のSデパートのゲームコーナーに「グラディウス」を入れて、と頼んだのは、当時名寄の高校に通っていた僕なのである。

（北海道札幌市　V.Sugar）

> 「夜中に駅前通りの真ん中で寝ていても車にひかれない」というのには、恐れ入ります。でも、今の時期、そんなことしたら、きっと凍えてしまうんじゃないかな。北海道の冬は、寒いからね（←あっ、そういう問題でもないか）。

イナカ指標



さて、今までこのコーナーに来たはがきを県別にまとめてみると、次のようになる。

北海道	2
福島	3
静岡	1
富山	1
広島	1

なんか、こう福島の突出が目だって、パッとしないなぁ。ほかの地方の人はどうしてるんだ。もっと自分の故郷に自信を持とうよ、と願いつつ、また来月（あんまりはがきが来ないと、今度は、ゴジラが登場するぞ！）。

え〜僕はここ2年くらい金欠でポプコムより遠ざかっていた者ですが、88年12月号より復活しました。で、変わった、おかしい、なくなったというものを書くので答えてください。まず、ソフトの紹介でソフトのプレゼントがたくさんあったのに、ない。あと1つ、ポプコムクラブというのがあったが、どうなった？　以上回答を！
（愛知県　PC 98 RX 2 がほしい!!）　S：スペースがないので、回答は次のページ。→

読者のゲーム評（第0回）

いよいよ始まる（？）新コーナー、記念第0回前夜祭第1部

先々月、先月と予告した、「読者のゲーム評（仮題）」。今月から、いよいよ始まる！と思いきや、まだ始まらない。いや、始められない。なんといっても、はがきが来てないのだ。ちょっとPR不足のところもあるけど、キミたち、プレゼントになると、あんなにはがきを寄こすんだから、少しはこういったコーナーにもはがきを出しなさいよ、ホントにもう。

まあ、文句を言ってもはじまらないので、今月はさえないタイトル（まだ、仮題なのである）のまま、第0回準備編を始めてみるとしよう。

このコーナーの趣旨は、読者によるゲームに対する自由な意見。それも、前にオピニオンプラザでやってた、ゲーム全体についての意見じゃなくて、具体的なゲーム——たとえば、『ソーサリアン』とか『ラスト・ハルマゲドン』、『サバッシュ』、いろいろあるでしょ——について意見、感想を言ってもらおう、というもの。長さも、800字以内なら何文字でもOK。短くたってかまわない。内容も、ファンレターから文句まで、どんなことでも結構。要するに、個々のゲームに対する読者の思いというのを、どーんと載せちゃおう、というページなわけだ。いちおう、課題別で、1つのゲームについて集中的に募集（当面は、『サバッシュ』の予定）するのと、自由課題の2本立てでいくつもりだけど、このさいだから、どのゲームでもいい。なんでもいいから、どんどん書いて送ってきてね。

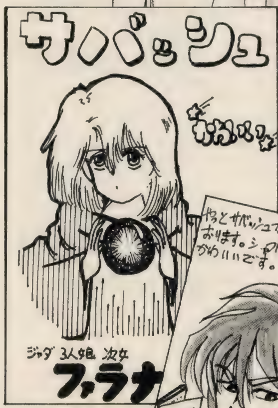
そういうわけで、今月は、このあと何もないんだけど、それではページが埋まらないので、急きょイラストコーナーに来た『サバッシュ』関係のイラストを載せちゃおう。でも、今回は臨時的措置で、あくまでも文章投稿がメインのページだから、そこんとこまちがえないように（どうしても、っていうならイラストでもいいけどサ）。

▶大阪府・喜屋武諭（受験生）

ファラナークに最初に目をつけたのは、おなじみの喜屋武諭クン。でも、彼はPC-88SRを持ってないとのこと（まだ、持ってないので、プレイしてないのですか？）。そうなんですか？

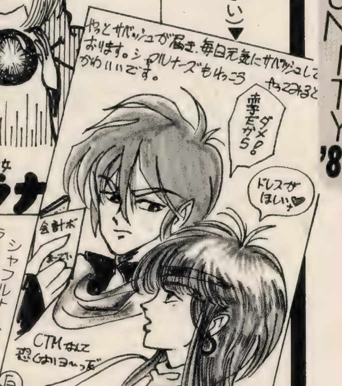
▶千葉県・EBII（16）

2番目は、匿名希望のEBIIクン。「オレがもらったぁ〜」なんて、ゼイタクですね。早いもの勝ちでもないんだから、これには文句が来そう。



◀大阪府 でいもん（？）

またまたファラナーク。でいもんクン。彼女は人気ありますね。泣き虫でも、素直ってところがいいのかな、男の子にとっては。



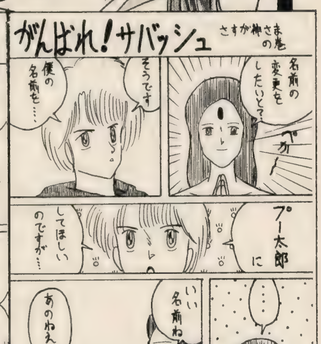
福島県・白井明美（ゴメンしてください）▼

シャフルナーズのイラストもある。福島の白井明美サン（こんなところで、何やってんですか？）。女性だから、目のつけどころがちがう？

『サバッシュ』？ 『サバッシュ』！ みんな『サバッシュ』!!

▼大阪府・喜屋武諭（受験生）

最後は、喜屋武諭クンから来てた、『サバッシュ』のマンガあれこれ。どう、こんなところで使うとは思ってなかったでしょ。



S：プレゼントは、ポプコミュニティ'89でまとめて、それと各コーナーごとに独自にやってます。ソフトのプレゼントは少なくなったけど、そのぶん、いろんなプレゼントが増えてるハズ。あと、ポプコムクラブについては、ホントにどうなってるんでしょうね。現在調査中です（といって、ゴマカすのであった）。

今月の"コレを読め!"

古今東西神社仏閣なんでもござれのポプコムインテリゲンちゃん3羽ガラスが義理もふくめて選んだ必読オモシロ本3冊! パソコンを捨てよ、本屋へ急ぐのだっ!!

ポプコム連載が単行本に!

イマイチ君の理由なき探検
綱島理友 著
マガジンハウス刊 880円

わがポプコム連載「ミステリーゾーン研究会」も回を重ねるごとに人気急上昇、今度、その連載が第1回分からまとめて単行本になった。電話やお手紙などで、第1回からまとめて読みたいのでバックナンバーをくれ、とかいろいろとウレシイ反響が相次ぎ、でもなかなか対応できなかったので、とにかくこのスーパーオモシロ本を買ってくれれば読めますよ、って言えるのでめでたい。

中身は、雑誌「ポパイ」(もちろん知ってるでしょ?)に連載されてる人気コラム「街のイマイチ君」とウチの「ミステリーゾーン研究会」が合体しているが、どちらも、路上観察(要するに何かオモシロイものはないかと街をキョロキョロ見て歩く)の達人、綱島理友のユーモアとペーソスの溢れる楽しいエッセイだから、買って損はないヨ。みんな書店に急げ! (W)

地球をめぐるドラマ!

地球の腹と胸の内
島村英紀 著
情報センター出版局刊 1300円

20年間にわたって、海底地震計の研究・開発にたずさわってきた地球物理学者が語るドラマである。島村先生のグループが開発した地震計は、今や世界一の性能を持つすぐれたものだが、これまでにするには、並はずれた苦労があったことはいうまでもない。なにせ、日本の学者の多くがぶち当たる経済的なカベは厚い。どうして日本の政府というのは、本当に必要なところに金を出さないのかと、いつも思う。著者たちは、高性能な地震計をより安く造るために、秋葉原のジャンク屋をめぐり、中古のメカ部品や電気部品を漁る。地震計の開発は、秋葉原の変遷とともに歩んだともいえるのだ。

こうして、今や彼らの海底地震計の数は40にのぼり、日本を襲うマグニチュード8クラスの巨大地震の舞台を初めて透視できるようになった。

また、海底地震計をめぐる世界の科学者たちの開発競争、反目、陰謀など科学現場の舞台ウラ、今後の地震予知の可能性などが、簡潔な文章で描かれている。中・高校生にもぜひ読んでもらいたい、「地震」と「科学者」たちのドキュメントである。(某A)

他人よりうまく踊れるかい?

今をときめく、村上春樹の最新作。前作『ノルウェイの森』が、300万部を超えるベストセラー。したがって、この『ダンス・ダンス・ダンス』も、ミリオンセラー確実といわれている。なにしろ、初版15万部だもんな。若い女性が、キャピキャピしながら買っていくんだろうな。ボクなんか、気恥ずかしくて、とても買えないよ、と思いつつ、人目を忍んでレジに向かうのであった(下巻は出張先の大阪で買ったのだ)。

さて物語は、デビュー作『風の歌を聴け』、『1973年のピンボール』、そして『羊をめぐる冒険』という3部作の続編というカタチ。といっても、3部作を読んでなくてもかまわない(そりゃあ、読んでたほうがいいけど)。3部作の出口のない感じは消えて、ちょっぴりセンチな結末。このへんが、女性にウケル原因かも。(国文科 寿)

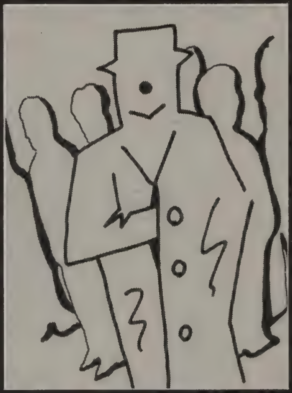
ダンス・ダンス・ダンス(上、下)
村上春樹 著
講談社刊 1200円(上下とも)

どなたか、文通しましょ! 男女、年齢、アルコン、ナイコン問わず。とにかくだれでもいいよ。お手紙くれた人全員文通友だちです。(〒673-13 兵庫県加東郡東条町大畑880-1 勝田憲弘 15歳←スヌーピー大好き)
S:男の子です。よろしく。

ミステリーはS席で……

シンキングラビット今林 宏行

ゲームでも小説でも、そのおもしろさを突き詰めてみれば、いくつかのエッセンスにたどり着く。それらがもたらす感動は、いずれ新しい想像力をかき立てる原動力となる。シンキングラビット、今林宏行のクリエイティブな目を通してみれば、ミステリーの世界はエッセンスの宝庫になる。アドベンチャーゲームの中に潜むエッセンスを作り出す起爆剤、あるいは企業機密になりかねないこの文章もまた、エッセンスの塊なのである。



今林 宏行 プロフィール

アドベンチャーゲームの老舗、シンキングラビットの社長である。シンキングラビットが送り出すアドベンチャーゲームのシナリオは、すべて彼が作成している。ゲームを作るために、小説が1冊できるくらいのシナリオとコンテを作ってしまうだけあって、どのゲームも登場人物の性格づけや筋立てがしっかりしている。ここまで本格的なシナリオ作りをしてしまうのには、本人の小説好きが反映している。今回はあえて彼のシナリオ作りのエッセンスたちを紹介してもらった。

子供のころ、まんが週刊誌に漫画家をめざす少年のための漫画家入門という連載ページがあった。

雑誌の名は思い出せないが、趣旨は有名漫画家が読者の質問に答えるというもので、その中にこういう受け答えがあった記憶がある。

それは、すぐにでも漫画家になりたいという、絵に自信のある少年からの質問に対しての漫画家の答えで、もっといろいろなことを勉強しなさい。本を読んだり、映画を見たりして、自分の感性を磨かないと、怖いまんがや、悲しいまんがしか描けなくなります。まして人を感動させることなど絶対にできない。というものであった。

そのとき、子供心になるほどと思って以来、怖い話や、悲しい話は、人を感動させることができない作家が作るものだと思ってきた。

それが自分にとって、長い間抱え込んできた偏見であることも、理性ではわかっていたのだが、心の奥底に植えつけられた固定観念は、おいそれと消えはしなかった。

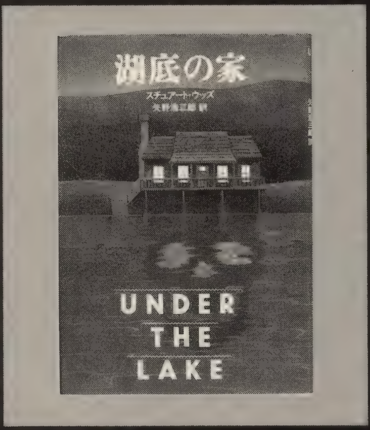
月日はたち、恐怖まんが軽蔑少年が、ホラー小説軽視青年へと成長したのは自然の成り行きである。

しかし、読まないで非難するのは、ひきょうな気がするので、いちおう、楳図かずおから、スティーブン・キングあたりまでは、目を通してはいるのだが、固定観念をみごとに打ち砕いてくれる作品にはめぐり逢えなかった。

もちろん、スティーブン・キングは私の考えを180度までとはいかないまでも51度ほど変えてくれたし、シャーリィ・ジャクスンや、彼女の『くじ』を発展させたような、トライオンの『悪魔の収穫祭』などで、もう63度は傾いたのではあるが、それでも、足して114度である。

ある日、残りの66度を探して、いつものように本屋あさりをしていた。

棚には、ホラーとは名ばかりのスプラッター小説が幅をきかせているし、面白そうなものがなかったので、結局ほかの棚から本を選び買って帰った。



『警察署長』のスチュアート・ウッズの新作。ま、妥当な選択である。

ところが、なんとその本が幽霊譚で、しかも、心にこびりついている残りの66度を、もののみごとにひっくり返してくれたのであった。

泣かせるホラー小説に初めて出会った。

『湖底の家』である。

もしかすると、これはホラー小説ではないじゃないか、と言う人がいるかもしれない。

いや、実際これがホラー小説だとは読んでいる本人が途中まで、気がつかなかったほどだから無理もない。

この職人芸のような作家は、幽霊話をファンタジーにし、サスペンスを盛り込んだうえに、どんでんがえしを用意するなどという、だいそれたことをやってのけ、おまけに（ここまで来ると自棄になっているようだが）ラブ・ストーリーまでからんでくる。

それで面白くないなら、納得できるのだが、くやしいことに面白いのである。本当に。

読み終えたあと、だれしもこの小説のジャンルは何だろうと考えるにちがいない。しかし最後に、これはホラーだと気づくときに、作者の心意気が伝わるような気がしてならない。

ホラーはあまり好きでないという方に、とくにおすすめの一編である。

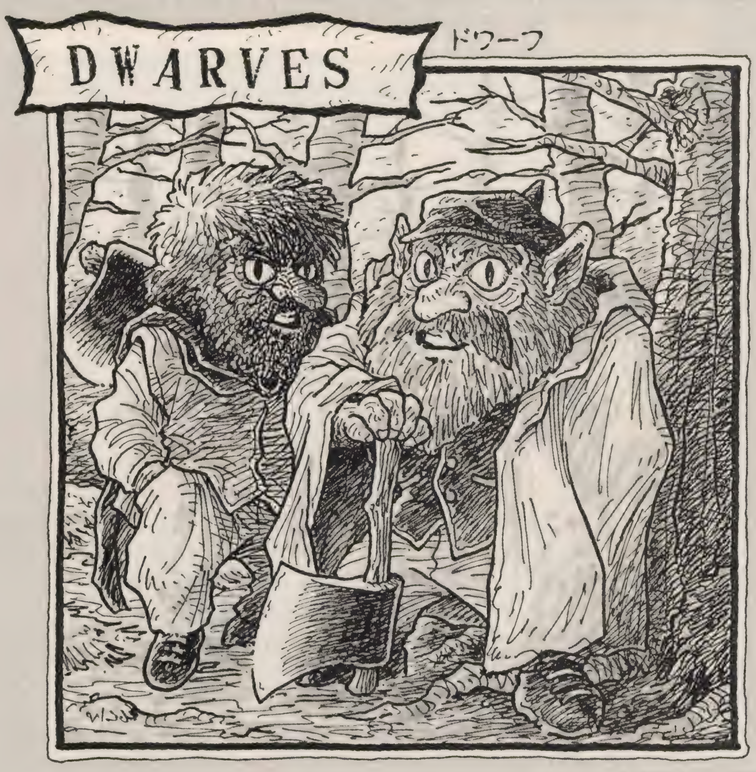
もし、疑われるならプロローグだけでも読んでみるといい。

たったの6ページで、ノックアウトされること請け合いだ。

わたしがそうであったように。

●スティーブン・キング
『シャイニング』文春文庫
『痩せゆく男』(リチャード・バックマン名義)文春文庫
●シャーリィ・ジャクスン
『くじ』早川異色作家短編集18
●トマス・トライオン
『悪魔の収穫祭』上・下角川文庫
●スチュアート・ウッズ
『警察署長』上・下 ハヤカワ文庫NV
『湖底の家』文藝春秋

POP LOAD
えっと、突然ですが、A1Fを持ってる人!! CGの交換しませんか？ それとBASICをやさしく教えてくれる人、文通しましょっ♡（〒398 長野県大町市相生町2411 小日向佳枝） S：女の子です。よろしく。



ILLUSTRATED BY Y. KONDOH

第2夜

「人間を嫌って森に隠れる者たち」

ここ数日、寒い日が続いている。やむをえず徹夜を余儀なくされてしまったので、部屋にこもり、石油ストーブをがんがん焚いて仕事をする。明け方近くになると、それでも室温が下がってくる。暖かい気団を逃がさないように閉めきっているので、空気も悪くなる一方だ。頭にもやがかかり、考えがまとまらない。原稿も進まないので、気分転換に思いきって窓を開けた。

夜が明ける直前の雰囲気というのは、季節にかかわらず同じだ。だれ一人歩いていない道に、点滅に変わった信号の色が染み込んでいる。向かいの屋根が、薄い紫を背景に浮き上がってきた。まもなく明るさが戻ってくるだろう。

風に漂う灰色の小片が、自分の顔と明けきらぬ空の間を無数に横切る。ひとつずつを見つめ続けようとしても、不規則に動くそれはすぐに見失われてしまう。全体を見ようとすると、それは風景の中に存在を埋もれさせてしまう。再び、焦点を一つの雪片に合わせた。今度は背景がうすれていく。

「おい、そんなとこで寝てると、死んじまうぞ！　それとも、もう死んじまってるか？」

急激に感覚が戻ってくる。かじかんだ体は思うように反応してくれない。ひどい苦労をして、顔を上げる。一度目を開けたが、まぶしさにきつく閉じた。気力をふりしぼり、体をねじって半身を起こす。マントからやわらかく軽い砂がこぼれ落ちた。

「どうやら生きてるようだな」

「ああ、どうやらね」。聞き覚えのある声に、警戒もせずに答えた。下から顔がのぞき込んでくる。ノームだった。

「初雪だ。もう外で寝るのはやめたほうがいいぞ」

「ああ、そのようだな」。体の下敷きになっていた左腕は、棒きれのように肩からぶらさがっている。

「動けるか？　森の奥ならここよりはあったかい」

導かれるままに歩きだした。少しも真っ直ぐには進まないのだが、不思議と下生えや枝に邪魔されないので歩くのは楽だ。このあたりは人の手がまったく入っていない野生の森だから、昼間でも通り抜けるのは無理だろう。事実、道に迷ったのではなかったか。

「も少し行くと、人間が10人でもかかえきんねえほどのおっきな木がある。根元近くにウロがあっから、そこで休めばいい。運がよけりゃ、だれもいねえだろ」

●　●　●

朝日が顔にかかり、その暖かさで目が覚めた。体のこわばりはほとんどない。穴からはい出てあたりを見渡す。そこは、森の中の広場だった。中心に大樹がある。頭上はほとんどその枝に覆われていて、わずかに日の光がもれて、根元のあたりにそそいでいる。

まだいくぶん湿っているマントを低い枝にかけ、ザックからパンとハムを取り出した。

「食いもんはあんだな」

モンスター紳士録

ダマシの幻想生物綺譚

自分一人だと思っていたので、おどろいた。もちろんノームだ。「昨日はありがとう。助かったよ」
「へへっ、恩にきるなら、オレにも食わせろよ。上等のパンじゃねえか」
「あいにくと、これしか持ち合わせがないんでね」。固いパンをやっと半分にちぎり、ハムをのせようとする。
「おっと、肉は食わねえんだ。そいつだけで十分さ」
ノームはパンを受け取ると、たいそうなご馳走ででもあるかのように両の手でかかえて食べ始めた。
「おめえ、恰好はまともだが、旅慣れてねえな。あそこは森の北はずれで、風がよけらんねえ。一晩すごすにしても、もっとましなところは見つけられなかったか？」
「日が暮れたんで、道がわからなくなったんだ」
「あんなとこで、何してた？」
「この森にドワーフが住んでるって聞いたから、会えるかと思って来てみたんだ」
「ドワーフだと？　無事に帰れると思ってるんか！」
「狂暴なのか？」。びっくりしてあわてて尋ねる。会えば話ができる、ぐらいに簡単に考えていた。
「あいつらと会って無事に帰ってきた人間は、みな王様になってるぜ。帰ってこなかったやつらのほうがずっと多いがな」
「帰ってこなかった人間はどうなったんだい？」
「ほとんどが行方知れずさ。ときたま、木にぶら下げられてたり、土に埋められてたりするのが見つかるが、そういうのはまれだ」
「人間を食うわけではないんだろう」
「おめえは、何にも知らねえんだな。昔、人間がドワーフの住んでいた森を横取りしたんで、おっきな戦争があったんだ。それ以来、人間を目のかたきにしてる」
「いつごろの話なんだ、その戦争って？」
「100年も前かな」
「大昔じゃないか！」
「人間はすぐ死んじまうからな。だが、ドワーフにしてみればまだ親父の代の話なんだぜ」
「でも、今では人間と取引しているのもいるんだろ？」
「ドワーフっつってもな、いろいろ分かれてるからな。なかには人間の村に住んでるのもいるにはいる。だが、それは全部じゃねえぞ」
「彼らに会うにはどうすればいい？」
「そうさな、あれを持ってければ……」
急にノームの表情が険しくなった。耳がピッタリと頭に張り付き、目がせわしなく左右をうかがう。髭もアンテナのようにピンと張り詰めている。
「悪いが長く居すぎたようだ！　おめえも早く帰ったがいい」
かき消すようにノームはいなくなってしまった。

● ● ●

仕方なく、荷物をまとめてマントを羽織った。しかし、村に戻ろうとも、帰り道がわからない。とりあえず日に向かって歩きだす。数歩も行かないうちに、前に何者かが立ちはだかった。
「人間っ、ここで何をしていた！」
「ここは神聖な休息所だ。お前たち人間の来ていいところではない」
一人は斧を地面に立て、威嚇するようにこちらを睨みつけている。もう一人は、そいつの後ろでいつでも跳びかかれるように身構えたまま、四方に気を配っている。まずい状況だ。おそらく森を見まわっているパトロールだろう。少しでも不審な行動を取ろうものなら、即座に命を奪うつもりでいることは明らかだ。
できるかぎりゆっくりと荷物を下ろす。目は前にいるドワーフに据えたまま動かさない。下手に視線をずらすと、かえって怪しまれる。
「道に迷った。昨日はそこの木の下で寝た。これから村に戻ろうとしているところだ」
「おまえは森の奥に向かって歩きだそうとしていた。人間の村は北の方角だぞ」
しまった、つい太陽を見て歩きだしてしまったんだ。しばらく前から見張られていたにちがいない。
「すまない、どっちへ行けばいいのかわからないんだ」
「そもそも、人間だけでここまで来れるなんて考えられねえ。エルフどものまわし者かもしれねえぞ」。もう一人がこちらを睨みながら言う。

「本当に、道に迷ったんだ。すぐにでも家に帰りたいんだ」
こちらを見据えたまま、ふたりが話し合い始めた。わずかに聞こえてくる言葉はまったく理解できない。だが、わからなくてかえってありがたいくらいだ。私を殺すべきかどうか議論しているのだろうから。
二人とも斧を握り直した。どうやら結論は出たようだ。これ以上ぐずぐずしていると本当に命がなさそうだ。しかし、戦おうにも身につけているのは狩猟用の短いナイフだけだ。とても斧を相手に戦える代物ではない。
正面のドワーフが一歩踏み出した。反射的にマントをそいつに向かって投げつけると、踵を返して走りだした。全速力で森の中に駆け込む。枝が顔に当たってほおが切れる。草に足を取られ、何度も転びそうになった。息が苦しくなったが、立ち止まって振り向くわけにはいかない。森の中では、彼らのほうが足が速い。それでも、こちらが背を向けているかぎり、攻撃されることはない、なぜかそう確信があった。
ずいぶん走り続けて、やっと木がまばらになってきた。もう少しで森を出られると思った瞬間、足がもつれて肩から地面にたたきつけられた。

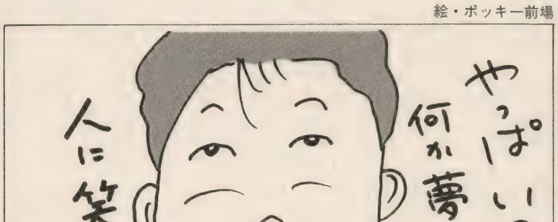
ふと我に返ると、顔が冷たくなっていた。風向きが変わって雪が部屋に吹き込んでいる。突然寒さに気づいたように、白に色を変えた景色を追い出そうとガラス戸に手をかける。手のひらだけが汗をかいていた。

立川流人生相談

立川談之助のそのうちなんとかなるさ！

青春の光と影の中、キミはどんな悩みをもつのだろーか。困ったときは、このページを開いてくれ。落語界の「なんでも博士」立川談之助師匠が、なんでも相談にのってくれるのだ！

絵・ポッキー前場



例の横山やすしのセガレの暴行事件で、ある新聞が「横山やすしの息子の人気タレント　A」と書いておったのには笑ってしまったぞ。そう書けばだれのことだかすぐわかるというものだ。少なくとも、日本の外務大臣よりは有名な人物なのだから。しかし横山のやっさんといえば、以前から子供の教育にはうるさい人で、教育論の本を出したりしている。いかに芸能人の発言や出した本が信用できないかすぐわかる。よく芸能人が、「…で何キロやせた」などという本を出すが、ほとんどウソッパチだから信用してはならん。そこへいくと、このコーナーだけは絶対に信用してよろしい。信ずる者は救われるであろう。なに？　お前がいちばん信用できないって。いま言った者は一歩前へ出なさい。罰としてバケツを持って廊下で立っていなさい。というわけで、相談を聞いてみよう。

こんにちは！　POPCOMは今月の11月号からなにげなしに買いました。でも読んでみるとおもしろかったので、これからずっと買い続けたいと思います。相談に入りますが、私は14歳です。２年くらい前にＰＣ-8801mkIIMRを買ってもらいましたが、市販のゲームばかりやっています。将来はプログラマーになりたいと思っています。まずどういうことから勉強すればよいのでしょうか。ほとんどベテランの人がこの雑誌を読んでいると私は思いますが、こんな質問をしてすみません。また自分でプログラムを打てるようになるにはどういう勉強の進め方をすればよいのでしょうか。談之助師匠や編集部のほかの方はどういう勉強をしましたか。何年ぐらいでベテランになれましたか。単純な相談ですみませんが、お願いします。

（東大阪市　匿名希望の女の子です）

ムムムッまたまた女の子から、それもかなりマジな相談なので、力を入れてお答えしよう。パソコンが好きで将来プログラマーになりたいというが、14歳の女の子がプログラマーを夢見るなどとはとんでもないことだ。コンピュータのプログラマーといえば、時代の先端のカッコいい職業だと思っているのだろうが、大変な誤解である。

プログラマーの実態はこうである。コンピュータの勉強ばかりで暗い青春時代をおくり、プロになってからは、一日じゅう暗い部屋（明るいとディスプレイが見にくい）でキーボードとにらめっこ。そのため、目が悪くなるし背中は曲がってくるし、ついでに性格もひねくれる。締め切りに追われて恋人も友達もできず、読むのはSFとロリコン漫画ばかり。青白い顔で今日も明日もキーボードを叩き続けるのがプログラマーの実態である……いやウソですウソです。絶対にこんなことはありません。みんな明るくヒョウキンな人たちばかりです。けっしてあなたのことではありません。ハハハ……ま、冗談はおいといて、この本の読者

といっても、君と同じくゲームソフトで遊んでる程度の人が多いし、編集部だってプログラムはおろか、ゲームをやってもエラーを連発する者もいるぐらいだ。パソコンが好きでプログラマーになりたいというのは悪いことじゃないが、人生は長い。社会に出るまでまだ何年もある。大学へ2浪して入れば卒業まで10年もある。その間にまだまだ楽しいことが山ほど待っておる。恋、スポーツ、音楽、文学、勉強……はあまり楽しくないか。これをひととおり経験してからでも自分の進路を決めるのはけっして遅くはない。

それに、いま君はパソコンが楽しくてしかたがないときだと思うが、趣味を仕事にするのは大変なことなのだ。遊びのときのようないいかげんなことができなくなる。なかにはかなりいいかげんな者もいることはいるが、いや君のことじゃないってば。私も客として寄席へ行っていた時代がいちばん楽しく聞けたものだ。今は自分よりうまい者の落語は聞かない。だからほとんど落語を聞いてないのだ。まぁいろいろと経験したうえで、それでもプログラマーになりたいのならそれは立派なものである。プログラマーになるためにはいくらも方法がある。このあと編集部の人が、正しいプログラマーへの道を教えてくれるのでつつしんで聞いてほしい。プロにならなくともプログラミングを覚えれば、またパソコンが楽しくなるし、将来必ず役に立つはずだ。がんばってくれたまえ。

さて、今回はかなりマジな相談だったので、力が入りすぎて肉ばなれを起こしてしまった。マジでもシャレでもいいからドシドシ相談をしてくれたまえ。私も今からトレーニングをして待っておるぞ。

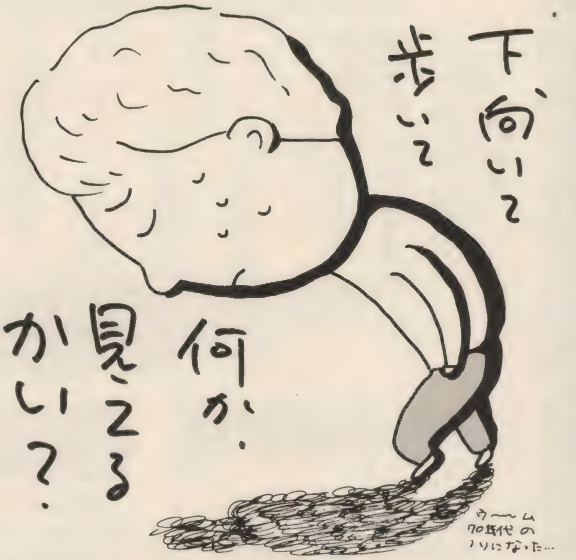
＊　　　＊　　　＊

ということで、読者ページ担当のSです。師匠から「正しいプログラマーへの道を教えて」といわれたので、ここに登場したわけですが、いやぁ恐縮してしまいますね。でも、つつしんで聞くほどのことでもないんですが。

だいたい編集部の人間だって、ゲームをのぞけば、それほどコンピュータに詳しいわけじゃない。そりゃあ、なかには、大型コンピュータのプログラマーから編集部に来てポプコムネットのシスオペになった人とか、外資系コンピュータのSEからトラバーユ（ベルーフ？）してきたプータロー青年なんかもいるけど、少数派。かくいうボクも、「第2種情報処理技術者」という資格を持ってて、いちおうプログラミングのマネごともできるけど、でも特別の勉強をしたわけじゃない。文系だったしね。

じゃあ、どうするか？　というと、別に何もしなくたっていいのだ。世間一般でいうプログラマーは、経験不問。会社に入ってから初めてコンピュータにさわる、というのも、別にめずらしくない。ボクの知ってる女の子は、ある銀行に入ってからプログラミングの勉強をし、もうシステムの一部を作ってたりする（大きな声ではいえないが、日○銀行だよ）。それでも、なんとかなっちゃうものなのだ。

だから、どういう勉強を、といわれたら、フツーの勉強をしてなさい。そのほうが、今のキミには役立つハズ。まあ、数学関係は、ある程度しっかりやってたほうがいいかもしれないけどね。



でね、そう思うと気が楽でしょう。それでも、というなら、本屋にでも行って、テキトーな本（読んでみて、わかりやすそーな本）を買ってきて読んでみる。自分のパソコンでやってみたかったら、「○○BASIC入門」ってたぐいの本だね。最初は、なんだかわからないかもしれないけど、「習うより慣れろ」。とにかく、やってみるのがいちばん。そのうち、きっとわかってくる。先は長いんだから、気長にやってみようね。

ただし、市販のゲームソフトのプログラマーとなれば、話は別。そうなると、パソコンの仕組みから何から、ひととおり理解しなきゃならない。イバラの道を進む覚悟で、いろんなことを勉強しなければならないからね。その覚悟があるなら、またあらためて相談してください。それでは。

落語界のスーパースター（と自分で言っている）談之助師匠に、ポプコムの愛読者であるキミの悩みに答える。学校での悩み、人生の悩み、女の子の悩み、お金の悩み、はたまた失せもの、虫封じ、たずね人（これは、ちがうか）、どんなことだってかまわない、どんどん相談してくれたまえ。採用者には、師匠からステキなおもしろグッズをプレゼント。相談ごとは、はがきもしくは封書にて。わかりやすい字で、ハッキリと書いてくれ。
あて先は、

〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル
㈱新企画社ポプコム編集部
「談之助のそのうちなんとかなるさ」係

それでは、また来月。

チャーリー江崎の

月刊MUCOM

ミューコム

オ～～ッス!! お年玉はたくさんたまったカナ。今月も絶対買いのおすすめ盤全18枚をチャーリーがピックアップしてみたぞい。レコード屋さんに急げ!!

今月の推薦盤

隠れた名作13曲のアナクロ的エッセンスを最新録音技術で濃縮還元(?)した、KYON²が贈る万博世代のナツメロ歌謡曲集。

『ナツメロ』
小泉今日子(ビクター音産)

近田春夫の記念すべきB級カバー集『電激的東京』発表からほぼ10年。今度はあのKYON²が、独特の解釈による今だから面白い特選B級ソングを集めた、超ユニークなカバー集を作ってしまった。しかもバックメンバーに野村義男、C-C-B、デーモン小暮などを迎えた超豪華版。冒頭を飾るのは、万博世代涙モンのフィンガー5「学園天国」なのだ!!(ククク……。じつは㋠はKYON²とタメ歳なのだよ)甘ったる～～いエコーのきいたボーカルや、トレモロがかった(野村)ヨッちゃんのギターなんかグループ感たっぷり。その他、テクノポップふうの「S・O・S」や、当世L.A.サウンドにみごとに調理されたジューシーフルーツの「恋のベンチシート」(隠れた名曲っ♡)、ハクション大魔王の「アクビ娘」の歌のハードロックバージョン(!?)なんてのまでそろってて、まさに駄菓子屋感覚。このジューシー～とかレイジーの「赤ずきんちゃん御用心」なんてゆーセレクトがイイ味出してるよね。70年代後期っていうと、ギリギリの線でロックと歌謡曲が仲よくひしめき合ってた時代で、そんなB級ポップス黄金期のオマージュともいうべき㊎ドン賞ものの企画であります。みんなの記憶の戸棚の中の、どっちかというと隅のほうで埃をかむってた13曲のアナクロチューンを、KYON²の魔法のレシピをほどこして89'Sポップスに仕上げた手腕に拍手!! 最後にひと言。㋠はデーモン閣下の登場する「やさしい悪魔」聴いてしみじみ泣けちゃった。

シングル

シングルはテレビなどでオンエア率の高いアイドル歌謡曲を中心に、CDはトータルな音作りで聴かせるロック系を中心に、㋠が独断と偏見で選んだ月例ベスト12枚!!

『赤いポシェット』
坂上香織(東芝EMI)
◀さすが職人松本隆の詞が泣ける。舌っ足らずな歌い方も◎。

ガミちゃんの2ndシングルは、大胆に生弦をフィーチャーした音圧感たっぷりの青春歌謡路線。不思議な定位の浮遊音や「シャリーン」と切れるギターなど、編曲・萩田氏のお家芸が炸裂!?

『友だち以上』
国実百合(日本コロムビア)
◀タイトルが柴門ふみのマンガみたい(関係ないか)。

多分にブラコンを意識したラ・ムー的な仕上がり。林哲司を起用して新境地を開いた百合ちゃんだけど、ちょっと一本調子かなという感じ。ねらいは岡田奈々路線?(たとえが古くてゴメン)

『きゃきゃきゃのきゃ』
西村知美(東芝EMI)
◀知美ちゃんのスキゾ的な雰囲気にピッタリの異色作。

なんと、マニアもビックラ喜ぶディーヴォふうのアレンジ。「どですかでん!!」と暴力性を帯びたリズム隊に、幼児路線のメロディーをのせて歌うミスマッチの過激さ。コーラスも美味。

『Witches―ウィッチズ―』
中山美穂(キング)
◀突き放すようなエンディングの曲切れがキマってるう。

傑作!! ため息まじりの抑えた唱法が大人っぽさゾクゾク。本格的なハウスサウンドに挑戦した意欲作で、ゴリゴリとしたシンセベース、フックのきいた弾力性のあるリズムは最高!

『恋一夜』
工藤静香(ポニーキャニオン)
◀B面はうしろ髪時代を彷彿させるユーロビートチューン。

静香は中森明菜になっちゃうんか? 暗示的なギターリフや、後藤次利本人のプレイによるクセのあるフレットレスベース、「ピタピタ」というソナー音の奇しいノイズが孤高なたたずまいを演出してる。

『Over You』
KAN(ポリドール)
◀TBS系の早朝番組「ドーナツ6」でも好評オンエア中!!

ハードボイルドきめこんでみても、「でへへ」なんて。……そんな、男のシャイな感じがよく出てる。ツボを押さえたR&B調な曲だけど、どっかメロウでにやけた仕上がりがKANちゃんらしい。

▲昨年ライブ活動休止宣言を出したアッコちゃん。新作を聴けるのはいつ?

『HOME MUSIC II』
矢野顕子(ミディ)

昨年、自主製作のカタチで作られたクラウン時代のベスト〝I〟に続く、80年以降の音源からのセレクション。CF曲「春咲小紅」ほか、シングル曲を中心に選んだ全14曲。坂本龍一との共同作業によるアレンジの構築度の高さには、もはや芸術品を鑑賞する味わいがある。

▲金子マリや梅津和時らおなじみのメンツがバッチリ脇をかためてる。

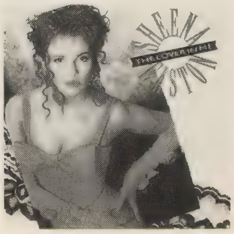
『コブラの悩み』
RCサクセション(東芝EMI)

RCの新作は、例の問題作「カバーズ」からの曲も含む、反体制ソングを集めた日比谷野音のライブ。ミスタッチやノイズもそのまま拾ったラフな仕上がりが雰囲気出してる。ところで今作、なぜか再び東芝からのリリースなんだけど、そのワケは⑫を聴けばスグわかる。

▲やっぱりトレバーホーン在籍時の②③はエッジがビンビン立ってるナ。

『ザ・ベスト・オブ・アート・オブ・ノイズ』
アート・オブ・ノイズ(ポリドール)

今度は所属レーベルごと移籍しちゃったA.O.N.の初のベスト盤。でも選曲はポリスター、東芝時代のものも入ってるので完璧。CD未収録だった12インチ・バージョン中心のセレクトが良心的でんな。唯一の新曲⑨はプリンスのへんちくりんなカバー曲。う〜〜っ、強力。



▲本人も出てたテレビ「マイアミバイス」挿入曲(③)も特別収録。

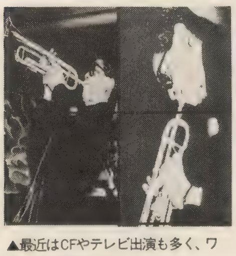
『ラヴァー・イン・ミー』
シーナ・イーストン(ワーナーパイオニア)

S・イーストンの久方ぶりの新譜は、以前からそのきざしはあったハウスっぽいテイストが爆発してる! プロデュースは、〝ペブルス〟などを手掛けてるA.L.リード&ベビーフェイス。⑧⑨の作・編曲を手掛けてるジョーイ・ココなる人物、その正体はプ○ンスじゃ。

▲くすんだオルガンの音を使うなど、ねらった音作りが持ち味になってる。

『HEAT ME』
クォードロフォニックス(アルファムーン)

PINKのベース岡野ハジメとサロンミュージックの吉田仁の2人からなる、レコーディングユニットのデビュー盤。B級ロック感覚満開で、ギターの音はヘナヘナギラギラのグラムのり、ドンシャリベースも気持ちイ〜。中期ビートルズふうの内省的な④⑦が好きっ♡



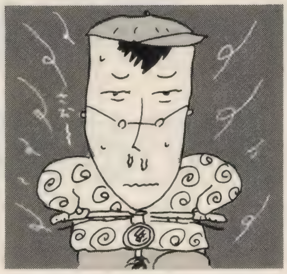
▲最近はCFやテレビ出演も多く、ワガママな性格がウケている。

『TOKYO GIRL』
近藤等則・IMA(アルファ)

近藤等則はユニークな活動で知られるトランペッターで、今作は資生堂CF曲を含む8cmCDのミニアルバム。民族音楽の影響を受けたアラビックな旋律が印象的。クールなメタルパーカッションのビートに、血気を帯びた近藤のソロがくねくねからむほろ苦い味が◎。

▶特集 ユーロビートに明け暮れた昨年の歌謡界。さて、89年の音楽トレンドは、いかに?——その鍵をにぎるキーパーソン《編曲家》を、年末に到着したアイドル系の新譜から再チェックしてみよう。

「EVERY TIME I LOOK AT YOU」島田奈美(日本コロムビア)



現在の歌謡曲の製作工程は、各作家から送られてくる詞や曲をもとに、曲の流れ、コードの装飾、バンドアレンジ、シンセの音色を考える作業、コンピュータ技師とのやりとりなど、編曲家がかなりの部分を兼ねて担当するため〝編曲家(アレンジャー)主導型〟といわれている。こと、CD時代に入ってからは歌謡曲ファンの間にも「この音色がカッコイイよなァ」なんて会話も聞かれるようになってきてて、編曲家のセンスが作品の評価のよしあしを決めるという見方も少なくないみたい。そこで、いまいちばんアブラがノッてる編曲家をざっと紹介してみよう。

島田奈美の新譜を手掛けてる松本晃彦は、種ともこ、大江千里、KANなどを手掛けてきた26歳の新鋭で、ブラスアレンジにポイントを置いた厚みのある音作りに定評がある。由真の新譜に参加してる山川恵津子も、同じく50'Sテイストを感じる音作りを得意とする、めずらしい女性編曲家で、渡辺満里奈、おニャン子などを担当(昔後藤次利のユニットにも参加していた)。あと、88年は大忙しだった武部聡志も、坂上香織、斉藤由貴ほかを手掛ける〝ポスト後藤次利〟と呼ばれる売れっ子で、DX系のシンセを駆使したキラビやかな編曲、キメの細かな構成で仕事師としての評価が高い。若手では、ゆうゆ、西村知美などの曲の中で、とくにギミカルなアレンジを聴かせてくれる井上ヨシマサが群を抜いていて、彼はなんととある中学生テクノバンドに籍を置いてた経験を持つ22歳。わ、若い……。(続く)

「Girl & Woman」中村由真(フォーライフ)

「季節のプロローグ」坂上香織(東芝EMI)

「こってるネ!」ゆうゆ(岩井由紀子)(ポニーキャニオン)

「SNOWMANの贈り物」西村知美(東芝EMI)

いったいこれはナンなんだ！

ミステリーゾーン研究会

by 網島理友

第8回

新・新日本紀行 人間(サル)の故郷を訪ねて

師走といえば何かと世間は忙しい。でボクらも何かしなければ、という気持ちになる。そこでサルを見に行った。

暮れもおしせまった12月のある日、ボクとポプコム編集部の渡辺君は、東京駅からあわただしく新幹線に飛び乗った。２人はこれからどこへ行くのかというと、名古屋に行くのである。

新幹線の車内は平日のせいかビジネススーツで身を固めた「ビジネスで乗ってんだもんね」といった感じのビジネスマンがやたら目につく。どうやら「これから大阪支社に新規プラントの打ち合わせで……」とかですね「神戸支店で年末決算報告がありまして……」なんていう出張の人たちらしい。

じつはボクらも出張で、２人はポプコム編集部から、出張手当というのも支給されていた。

ボクらは名古屋に出張して、別に新規プラントの打ち合わせに行くわけでも、年末決算というわけでもない。何をしに行くかというと、「サル」を見に行くのである。

名古屋の郊外に犬山というところがあって、そこに日本モンキーセンターという、サルだけの動物園がある。そこへ我々は、サルを見るために出張手当をいただき、出張しようとしているのである。

おそらく、我々の乗っている新幹線の中で、サルを見に行くために乗っているのは、ボクらぐらいだと思う。

なぜ、サルを見に行くのか。

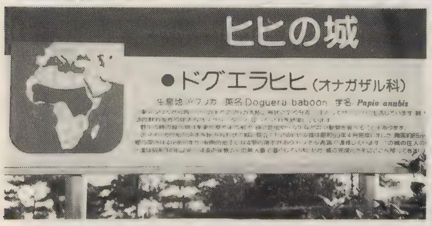
理由は、新しい年を迎えるにあたって、我々のご先祖様のお姿を拝見し、基本的に人間はどーあるべきか、反省をこめて観察してこよう、というコトである。ま、簡単に言うと、ただ、ボクがサルを見たかっただけなんだ

モンキーセンターへ向かうモノレール！

イラスト・加藤裕将

PM1：00、モノレールから駅に降り立つ客はボクら2人だけであった。みんな忙しいのネ。

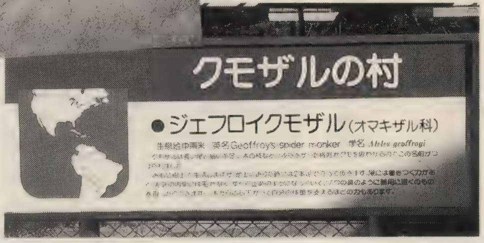
モンキーセンターどうぶつえんの入り口に立った網島教授と記念撮影。今回、教授の姿を初公開。



ヒヒの城に潜入。ボクらはつい、ドラクエヒヒと読んでしまった。習慣というのはコワイ。

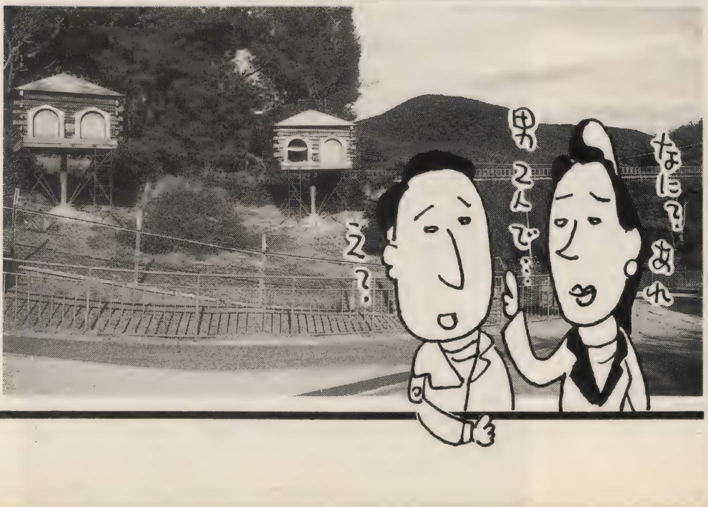
ドグエラヒヒの城。子ザルが母ザルにしかられている光景を目撃する。

親子ザルの記念写真。しっかりとこちらを向いて写っているが、こっちを向かせるために、ボクらは大騒ぎをしたのだよ。



ここが問題の高級住宅地、クモザルの村である。

モンキーセンターの田園調布といわれるこの村は、ほんとーに暮らしやすそうでウラヤマシイ。



けど、むずかしく言うとそーゆーコトになる（ならないか？）。

ボクらは昼すぎに名古屋に到着し、そこから名鉄特急に乗って犬山に向かった。そして名鉄特急を犬山遊園で降りたあと、日本モンキーセンター行きのモノレールに乗り、ボクらは目的地に到着した。ゴリラが「ようこそ、日本モンキーセンター」と言っている看板がボクらを迎えてくれる。「ようこそ、やってまいりました」。ボクは心の中でそう思いつつ、園内へ向かった。

まず我々がやって来たのが、テナガザルのオリである。ココには何種類かのテナガザルがいるのだが、そのうちのシロテナガザルがオリの中の木を伝わって、テナガザルらしく、す早く動きまわる。ボクらが見ている間じゅう、その動きを繰り返す。「観客が見ているから、がんばらなくちゃ」と思っているのか、空中を飛んだりしてガンバっている。なんとなくこっちも「サービスしてくれてんだな」という、ウレシイ気分になる。シロテナガザルはかなりイイヤツのようであった。

しかし、テナガザルはみんなイイヤツかというと、そうでもない。ココにはほかに、ワウワウテナガザル、フクロウテナガザル、そしてシャーマンというテナガザルがいるのだが、こいつらは態度が悪かった。ボクらがオリの前にやって来ても、寝っころがったままで働こうとしないのである。惰眠をむさぼっているヤツもいて、時々うす目をあけて「ヤレヤレ、またヘンなのがおいでなさったか」という感じで、こっちのほうを見たりするのである。

「なまけてますねー」と渡辺君が言う。

「もう少し、サービスしてくれてもいいのにね」とボク。

「オイ、サル！　起きろ！」。渡辺君がしかりつける。しかし、テナガザルどもは態度を改めようとしない。

「言っても、ダメなヤツっているんですよね、どこの社会にも」。渡辺君がシミジミと言う。

「反省のないヤツね、いるいる」。ボクもシミジミと答える。ボクらはシミジミしながらテナガザルのオリをはなれるのであった。

次にやって来たのがヒヒの城であった。ココは広々としたスペースにアフリカ産のドグエラヒヒというサルが暮らしている。

子ザルを連れた母ザルが、何やら子供をしかりつけているのが見える。「ホントに、モー、この子は！」という感じで、お尻をたたいていたりするのである。そのそばを若いサルが「オレ、知らんもんね」という感じで通りすぎる。

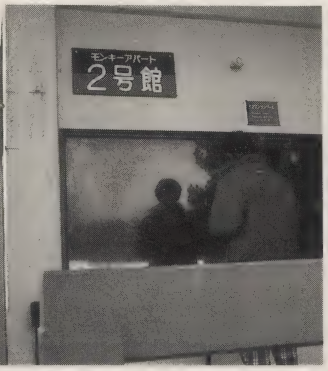
「やっぱりサルの社会でも、子供をしかりつけてる母親をまともに見るというのは気まずいんでしょうか」。渡辺君が言う。電車の中で子供をしかりつけているお母さんなんかを見ると、なんとなく気まずい気分になって、そっちを見ないよーに心がけてしまうが、あの若いサルもそれと同じ心境なんだろうか……。

そんなコトを考えながら、ボクらは次に向かう。次はクモザルの村であった。

クモザルの村はかなり広い土地に広がっていて、何軒かの家も立っている。住宅事情の悪い東京に住んでいるボクらにとって、なんともうらやましい光景である。エサ場もあって、そこを見るとサツマイモとかリンゴとか食べ物が豊富に用意されている。

しかし住人のクモザルたちの姿が見えない。どこにいるのかと見渡すと、村の中の日が最もよく当たる山の上に全員が集まって日なたぼっこをしているのであった。デレーッとしていて全員に覇気が感じられない。村全体

いったいこれはナンなんだ！
ミステリーゾーン研究会
by 網島理友



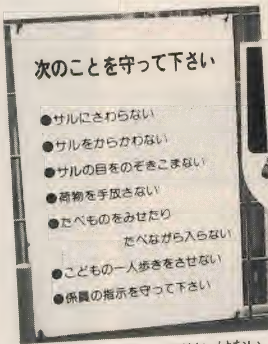
さっきの一戸建てとは違って、こちらはアパートだ。のぞき見をしている男が、わが隊長・網島理友である。

マンドリルお父さんは、部屋のすみでイジケていた。

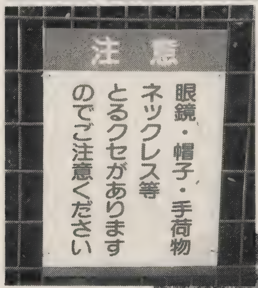
ここが大物の住む、類人猿舎である。

「何かモンクあっか？」とボクらをニラむオランウータン。不敵なツラがまえである。

人間がオリに入り、サルが放し飼いされているという趣向のモンキージャングル。



サルの目をのぞきこんではいけない、というのが鉄則。ホラ、ヤ印の人と目を合わせちゃいけないっていうでしょ。ガンつけたって、アレと同じ。



何の説明もなしにこの注意看板を見ると、笑える。

オリに入って外をのぞきこむ教授。外ではサルが悠然と日なたぼっこをしている。

がたるみきっている、そんな感じなのである。

「何もしなくても、家もあるし、食い物もある。これじゃあ働こうという気は起きませんよね、ホントにモー」。渡辺君が言う。

「こっちは、いくら働いても家は買えないし、いいモンもなかなか食えないというのに、ホントにモー」とボク。

「いい家に住んで、うまいモン食って、ホントにもー」

2人はホントにモーを連発して、クモザルのうらやましい生活をのぞきこむのであった。何となく田園調布あたりの豪邸かなんかを、のぞいている一般庶民のような心境である。サルの家をのぞきこんで、そんな心境になる自分たちがなさけない。しかし、じつは渡辺君もボクも、妻子あるお父さんなのである。けっこうこの問題は切実なモノがあるので2人にしてみればしょうがないのである。2人のお父さんは、クモザルの暮らしぶりを、心から「うらやましいー」と思ってのぞきこむのであった。

次に我々はサルのアパートというところに向かった。

ココはいろいろな種類のサルが住んでいるところで、団地のようにいくつかの建物が並んでいる。一戸建てのクモザルの家と違って、ココはボクらの住んでいるマンションのように、1つの建物に何世帯ものサルが住んでいるところなので、いくぶんさっきよりは余裕を持って見るコトができそうである。

まず、マンドリルの家をのぞいてみた。この家はどうもお父さんの立場があまり高そうではないのである。父親のマンドリルは家のハシのほうでイジケて座っている。そのワキをお母さんマンドリルが「ホントにー、いつも座ってばっかりで、たまには何かしたらどーなの！」という感じでイライラと歩きまわっているのである。

「テレビとか見てると、あーゆーコトやられません？」渡辺君が言う。

「ウチなんか、寝ころんでテレビ見てると、ふんづけられるときあるもんなー」。ボクが答える。

2人とも、身につまされる光景であった。

そのとなりはドリルの家である。こっちのほうは、お父さんがちゃんと奥のほうの上座に座っていて、なんとなく大事にされているな、という感じである。

「ウチのカミさんに見せてやりたい」。ボクらは2人同時に同じコトを言うのであった。

ココには変なサルがたくさんいて、フランソアルトンというパンク小僧のように逆毛を立てているヤツとか、そうかと思うと、ノドジロオマキザルという刈り上げカール・ルイスのようなヘアスタイルのサルもいる。

ブタオザルなんかもいる。ボクは子供時代に動物図鑑でこのサルを発見して笑ってしまい、そのまま友達のアダ名にしてそいつから嫌われたコトがあった。当時ブタオっていうのは、カズオとかヨシオと同じように名前なのかと思っていたが、本当はブタみたいな尾っぽをしているからブタオなのであるというコトが今回わかった。

日本ザルもなぜかココに収容されていて、一生懸命ノミトリをやっている。ほかの外国産のサルが惰眠をむさぼっていたり、遊んでいるときにもコツコツと働いているのである。どうやらサルの世界でも、日本種は勤勉なよーなのである。近所のブタオザルとかシシオザルあたりから「日本ザルは働きすぎ」などという声が上がらないのだろうか。

サルのアパートの次はオランウータン、チンパンジー、ゴリラのいる類人猿舎に向かった。

チンパンジー、ゴリラと見た我々は、オランウータンのオリの前にやって来た。

ココで、なんと、ボクはオリの中のオランウータンと

目が合ってしまったのである。駅なんかでツッパリどうしが目が合ってしまい、ガンの飛ばし合いというのをやってるのを見るコトがあるが、なんとボクは、オランウータンとガンを飛ばし合ってしまったのである。「何かモンクあっか」という感じで相手がにらんでくるので、ついボクも「ナンだコノヤロー」という感じでにらみ返す。

しばらくにらみ合っていると、なんといきなりオランウータンが、ボクに向かってペッという感じでツバをはきかけてきたのである。「コノヤロー、やりやがったな」。ボクもまけずにツバをはきかえす。ボクは一児のお父さんである立場も忘れ、オランウータンとツバのかけっこをするのであった。

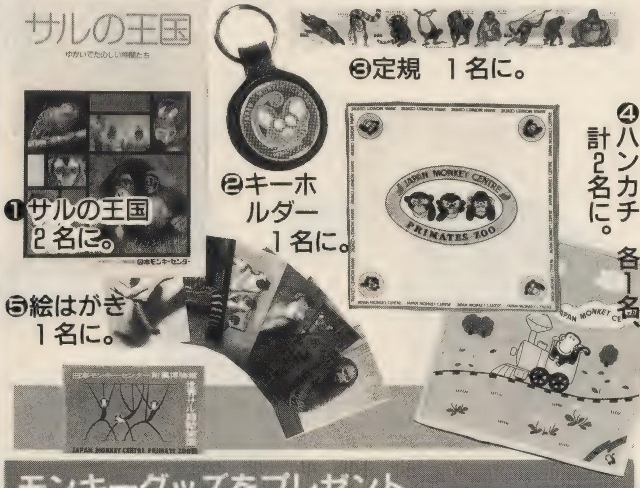
いいかげん口の中のツバが切れたところで、「コノヤロー、おぼえときやがれ」という感じで、ボクはオリの前をはなれるのであった。

そして最後にやって来たのが、モンキージャングルである。ココはカニクイザルがはなし飼いになっているところを、人間が逆にオリの中に入って見るというシステムになっている。なんとなく、見るというより見られるという感じである。

カニクイザルがオリに近づいて来て、ボクたちをながめている。なんとなく変な気分である。ボクら人間用のオリはズーッと通路になっていて、そこを歩いて行く。オリの中を歩くボクらを、さっきから見ているカニクイザルがいる。「いつまでもジロジロ見てんじゃないよ」。そういう気分になる。ひょっとして、さっきのオランウータンも、そんな気分だったのかもしれないと思った。「悪かった」。ボクはオランウータンの気持ちが、なんとなくわかって反省するのであった。

相手の立場になってみなくちゃ、相手の気持ちは理解できない。人生にはよくあるコトである。

最後に「人のフリ見て我がフリ直せ」じゃないけど、ボクはシミジミと「サルのフリ見て我がフリ直せ」という心境で、日本モンキーセンターをあとにするのであった。



モンキーグッズをプレゼント

今回のミステリーゾーン、いかがでしたか？ 12月号の"南海ホークスグッズプレゼント"では多数のご応募いただきありがとう。担当のブルックリンWのキャビネットの中は、はがきでイッパイになってしまった。今月もオシャレモンキーグッズプレゼントに応募してください。送り先は下記へ。ヨロシク。

ミステリーゾーン研究論文大募集！

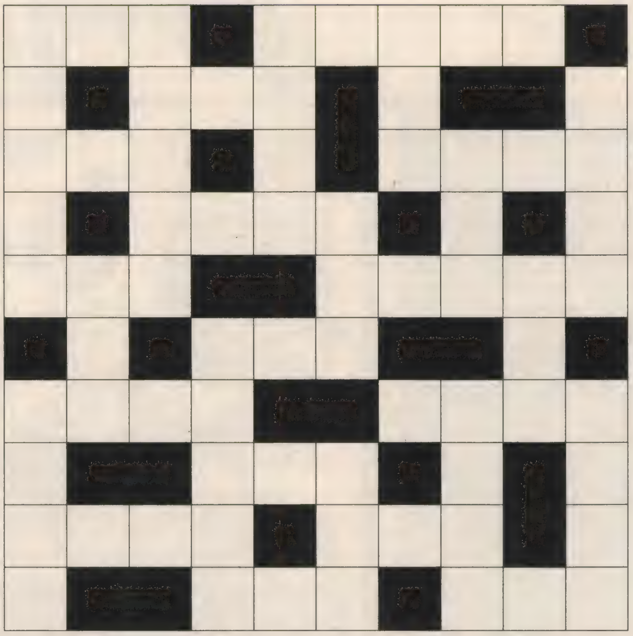
プレゼントも当たるぞ

日本全国122万人のポプコム読者のみなさん。わが綱島教授調査隊では、どんな危険があろーとも、"いったいこれはナンなんだ"的なものやことや場所があるところ、どこへでも出かけていきます。だからみなさんのおらが町や村にも、こんなとんでもないモンがあるよっていう情報を送ってほしい。タイトルは"ボクだけが知っているミステリーゾーン情報"として、簡単な調査報告と、できたら写真もいっしょに下記まで送ってください。ミステリーゾーンっていっても、おおげさに考えず、友だちと思わず笑ってしまった看板とか、そんな身近なモンでけっこうです。ボクたちはそれを"研究論文"と呼び、貴重な資料とさせていただきます。本誌でめでたく採用になった人には、ミステリーゾーン研究会オリジナルグッズを進呈しちゃいます。そんでは、論文を心からお待ち申し上げますなのである。〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル ㈱新企画社(くれぐれも、自分の住所、氏名、年齢、お姉さんや妹の有無etc. 忘れずに書いてネ)

神保町パズル倶楽部

2月といえば、バレンタインデー。読者のキミたちは、チョコレートをもらえるかな。ハッピーなキミも、もらえそうもないちょっぴりアンハッピーなキミも、気をとり直して、さあパズルだ。

ナンスケ



今月のオリジナルパズルは、「ナンスケ」こと「ナンバースケルトン」。去年の4月号以来のひさびさの登場、3回目。

あかされているナンバーを、ケタと交差する数字から推理して盤面にうめていく、というそれだけのこと。必要なのは、注意力とエンピツ（じゃなくても、書けるものならなんでもいいけど）。レッツ、トライ！

■やり方

あかされているナンバーを全部、ケタ数と交差する位置の数字から判断して、盤面にクロスさせてください。入れたナンバーはもう使わないのでエンピツで消しておきます（←これは、重要）。

3

253	423	546
264	433	625
342	494	634
364	528	834
385	537	836

4

2481	4362
4164	4474
4236	4526
4244	4635
4338	5614

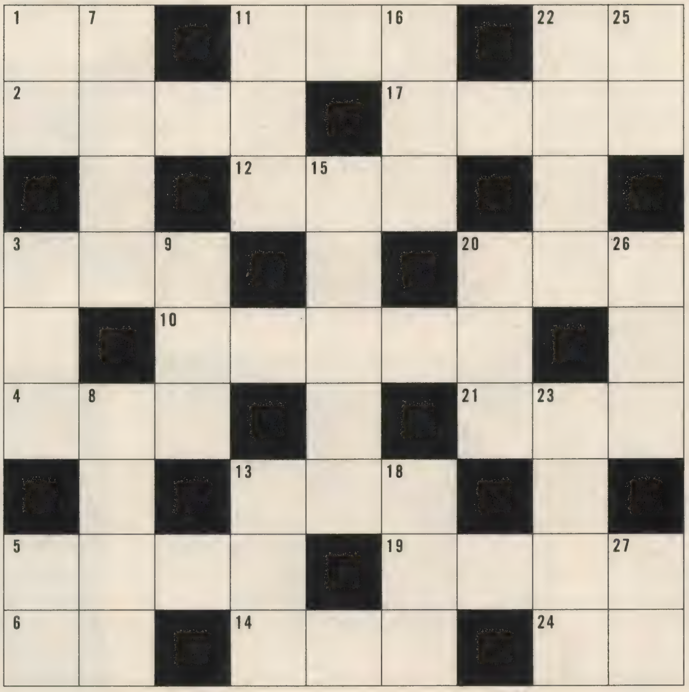
5

22456
23464
26348
26454
36852

製作／ニコリ

懸賞問題です。今月は、いつもと同じく、クロスワードオンリー。季節感あふれる問題です。答えがわかったら、はがきに書いて「POPCOM編集部　神保町パズル倶楽部」まで。正解者の中から抽選で、5000円の図書券を3名の人に。また、「POPCOMTシャツ」を5名の人に。締め切りは、1月末日！　急げっ！

春はもうすぐクロス



問題

クロスワードを解いたら盤面を見てください。4すみのところにナナメに4つの言葉が出てきます。それから連想できる2月の行事は、さていったい何でしょうか？

ヨコのカギ

1 山菜はこれが強い
2 長時間ディスプレイに向かっているとこれになる。目は大切に
3 都市と都市の関係は兄弟とは言わない
4 ──書き、──高跳び
5 透明で線状の食品。中華料理で使う
6 紙を燃やすとできるのは灰ですか？
10 1982年2月16日これを悪用した我が国初のコンピュータ犯罪が発生。北海道銀行より133万円を盗む
11 木工でヤスリをかける前にかけるもの
12 打ったり切ったり刺したりすると感じる
13 マグロに似た大型海産魚。上顎が剣状に突き出ている
14 灯台の階段、遺伝子、巻き貝
17 たいていの陸地はこれより高い
19 息子のことをこういう場合がある
20 こういう広告や妄想には気を付けよう
21 警察の指名を受けたら大変
22 お疲れ─、ご苦労─、お待ち遠─
24 ─長、─屋、─よろず

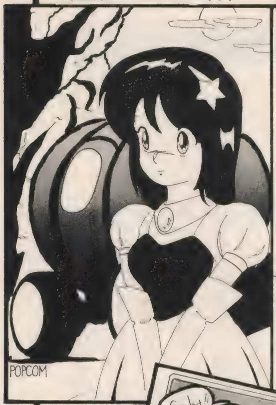
タテのカギ

1 危険を表す色
3 犠牲者にはこの矢が立ちます
5 発明のこれは必要です
7 進水式とか開通式などで割ります
8 結婚式やお葬式などで集まります
9 結ぶ住居
11 報道記事でプライバシー保護のときよく使います
13 最近のは押すだけでとれます
15 平均すると全国では毎日7人の人が1000万円以上のに当たっているんだそうです
16 男は顔じゃない。──だ
18 変人のたぐい
20 映画やテレビなどの画面構成をカットごとに示した台本
22 ザラザラした皮膚のこと
23 鬼女の面。女性の嫉妬を表しているそうです
25 一人の男
26 男は女、女は男
27 安全を表す色

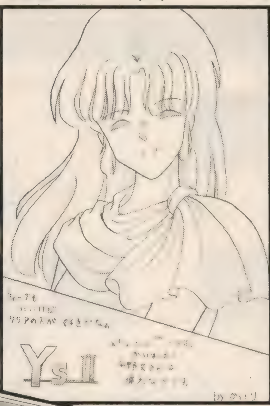
ニコリからのお知らせ

新刊のお知らせは、まだちょっと先の話なので、今月は、'89年ニコリのラインナップなどを紹介しちゃいましょう。
まず、パズル通信「ニコリ」。季刊です。4冊出ます。次にクロスワードばっか誌「クロスビー」。年2回刊だったのが、これも季刊になります。そう、年間8冊も雑誌を出しちゃいます。
また、好評の単行本、ペンパ本こと「ペンシルパズル本」も、春まで2冊、年末までにあと2冊でます。ということで、'89年もニコリをよろしくっ！

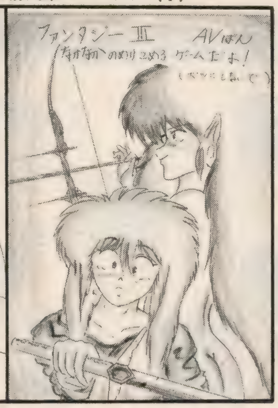
埼玉県・XL200R（？）



東京都・かいり（15）



静岡県・サンタナ（？）

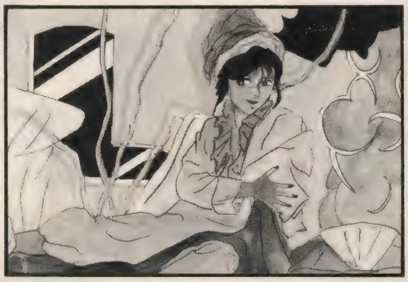


わかっちゃいるけど、やめられない

ああ一っ小市民！なんちゅうやっつやねん！

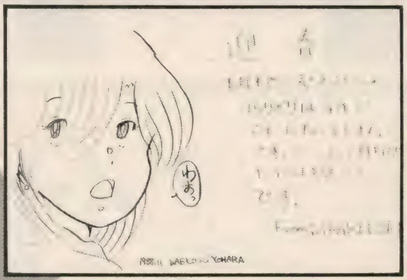
滋賀県・NORI（16）

福岡県・田中康広（13）



イラストコーナーだよーん。今月は、年賀状もあるのだ。先見の明があったのは、４人。そのうち、トップバッターは、10月20日着（！）の「むごんクン」の作品。この姿勢は、みんなもゼヒ見習うように。それでは、また来月。

東京都・しらけどりらんこ（？）



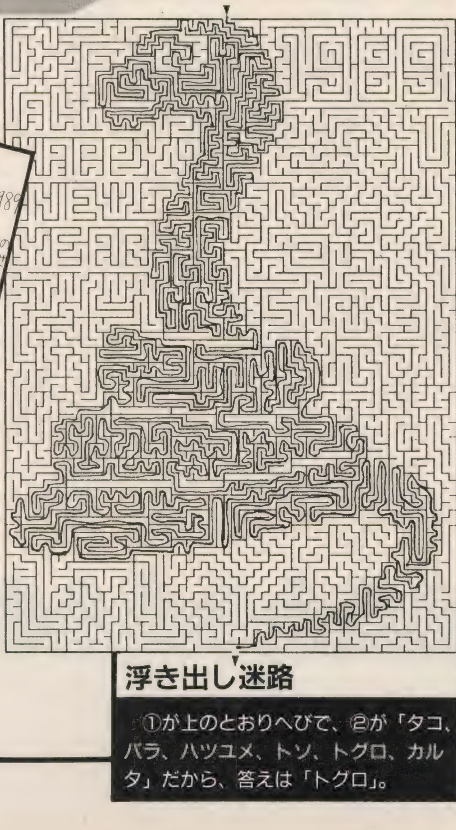
岡山県・むごん（16）

▶高度な政治的理由でおまけ！　許してね！

埼玉県・村上潤（？）

徳島県・KATANON（？）

大阪府・芋川隆宏（？）



浮き出し迷路

①が上のとおりへびで、②が「タコ、バラ、ハツユメ、トソ、トグロ、カルタ」だから、答えは「トグロ」。

2月号「パズル倶楽部」答え

クロスワード

1タ	イ	9ハ	■	17ト	■	23グ	ン	30テ
マ	■	10ジ	13ユ	ウ	19ソ	ウ	■	レ
2ノ	7ラ	■	14ビ	ヨ	ウ	■	26タ	ツ
3コ	メ	11ツ	キ	■	20タ	24イ	カ	ク
シ	■	12ト	リ	18ノ	イ	チ	■	ス
■	8ウ	メ	■	ロ	■	25ロ	27カ	■
4ア	イ	■	15メ	イ	21ト	■	28ツ	31タ
5バ	ン	ザ	イ	■	22リ	ン	プ	ン
6ラ	ク	■	16ド	セ	イ	■	29ル	ス

あんなサークル こんなサークル CLUB紹介

仲間がいれば、また楽しいこともあるよね。そんな人たちに、クラブ紹介。

★クラブ名：68&88くらぶ
「68&88くらぶ」では会員を募集しています。X68000とPC-88を対象としたクラブで、活動内容は、ソフトの情報交換、月１回の会誌の発行を予定しています。入会金、会費は不要。くわしくは60円切手同封で下記まで。
〒940-21　新潟県長岡市関原町2-20-1　荒木正和

★クラブ名：ACE-X1
「ACE-X1」では、X1ユーザーを募集しています。活動内容は、月1回の会誌の発行、情報交換など。入会希望の方は、60円切手を同封の上、下記まで。
〒675　兵庫県加古川市加古川町稲屋667　谷昌博

★クラブ名：倶楽部FIGHTING
「倶楽部FIGHTING」は会員募集中。でっかい倶楽部ですので何かといいことが多いです。活動内容は「何でも情報誌」の発行が主。したがって何でもしてます。楽しい倶楽部なので、おじさんから女性までだれでも気軽に入会できます。また文章を書きたい方や、イラストを書きたい方も大歓迎です。入会金は無料で、現在入会される方には、アイドルのどアップ写真を進呈中。興味のある方は60円切手と返信用の封筒を同封のうえ封書にて連絡を。
〒701-42　岡山県邑久郡邑久町みのわ658-1　小谷和典

★クラブ名：Ka-Bi Killers
地域：制限なし、年齢：14〜20歳、性別：不問、機種：X1t、MSX$_2$、88の初心者。サークルでは、ソフトの情報交換と、オリジナルソフトの発表などを行います。初心者は大かんげーだよ／まずは入会案内を送るので、60円切手同封で下記の住所まで連絡を。
〒491-01　愛知県一宮市浅井町大日比野南若栗13　市川高久

★クラブ名：CLUB・DATA88
「CLUB・DATA88」では、PC-88シリーズのユーザーを募集中。活動内容は、情報交換をはじめ、いろいろな方面に手を出していきます。入会金、会費は不要。くわしくは、60円切手同封で連絡ください。
〒703　岡山県岡山市長岡県住29号　西博之

みんなのフリーマーケット

市場

市場コーナーは、みんなのマーケットです。上手に利用しようね。なお、利用するときは、お互いにマナーを守ろうね。

売ります

☒MSX$_2$（HB-F1XD、S63.4購入、マニュアル等完備）＋ジョイスティック＋ゲームソフト＋αを３万5000〜４万円で（相談に応じます）。くわしくは60円切手同封のうえ、連絡してください。
〒552　大阪府大阪市港区磯路3-8-24-413　新谷幸弘

☒MSX$_2$（パナソニックA1）＋付属品＋ソフト15本を５万5000〜６万円ぐらいで。くわしくはW〒で。
〒852　長崎県長崎市横尾４-1-15東屋方　若杉一基

☒PCエンジン（箱、付属品あり）＋ターボパッド＋ソフト４本を２万円前後で。W〒で。
〒950　新潟県新潟市近江158番地　横山裕孝

買います

☒FM77AV用マウスおよびグラフィックツールを、合わせて4000円前後で。『G-EDIT AV』のセットなど大歓迎／　上のものに何かつけて違う値段にしたい人、上の値段じゃ安い／という人、値段交渉応じます／
〒573　大阪府枚方市茄子作北町54-1　北見隆二

☒MSX$_2$（１ドライブ内蔵）を２万円で。AR-2415を４万円で。PCエンジンの周辺機器かソフトを安価で。W〒か〒で。
〒962　福島県須賀川市越久二枚橋131　田畠広道

☒PC-8801FH／MH用サウンドボードII（PC-8801-24、完動品、説明書、付属品つき）。希望価格を書いて〒で。
〒724　広島県東広島市西条町御薗宇643-5　久保伸孝

☒ポプコム'88の２月号を250円、５月号を500円、２冊まとめて売ってくれる方は1000円で買います。汚れ可、資料請求券等以外の切り取り、破損不可。送料は当方負担、大至急W〒で。
〒339-41　長野県駒ケ根市東町10-18　富成伸次郎

交換します

☒当方、MSX$_2$（A1F、ディスク装備、買って１カ月）＋ゲーム４本＋延長ケーブル（説明書、箱、保証書）＋ジョイパット（キズなし）。
貴方、PC-8801FH、FA、MH、MA、FE（動けばいいです。キズは気にしません。できればFH）。機種名明記のうえW〒で。
〒701-42　岡山県邑久郡邑久町山田庄420-2　東原寛晃

☒当方、FM77AV40（箱、マニュアルつき）＋PC-8801mkIIMR（マニュアルつき）＋PCKD852＋PCエンジン＋セガmkIII＋PC-88用ソフト８本＋PCエンジン用ソフト６本＋セガmkIII用ソフト２本。
貴方、X68000（ACEまたはACEHDでも可）＋専用ディスプレイ。W〒で連絡を。
〒439　静岡県小笠郡菊川町西方4485　戸塚昭信

☒当方、MSX$_2$パソコン・FS-A1mkII＋ソフト（１本）＋FMPAC＋付属品（箱あり、新品同様）。
貴方、パソコン通信用電話、ソニーIT-V1200（完動品なら、少しのキズはよい）。W〒で。
〒874　大分県別府市鶴見町8-5　大坪佳栄

☒当方、PC-8801mkIISRモデル30＋PC-6022（カラープロッタープリンター）＋ケーブル＋PC-8801-12（モデムボード）＋ボイスボックス（音声合成装置）＋PC-DR312（データレコーダー）＋ケーブル＋GP-550E（漢字プリンター）＋PC-88用ソフト＋関連図書。すべて完動、付属品あり。
貴方、PC-8801FHモデル30＋漢字プリンター（NEC製24ドット）＋ケーブル。
完動なら多少のキズ、汚れ可。くわしくはW〒で。
〒349-13　栃木県下都賀郡藤岡町大字藤岡5177-4　本郷光軌

お便り大募集

ポプコミュニティ'89では、全国の読者からのお便りを募集中。ご意見、レポート、情報そのほかなんでもOK。ジャンルはとくに問いません。採用者には、記念品を贈呈（ただし、クラブ紹介、市場利用者はのぞく）。なお、手紙やはがきには、住所、氏名、年齢、学校／学年（職業）、電話番号を忘れずに。あて先は、〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第２ビル㈱新企画社ポプコム編集部「ポプコミュニティ'89」各コーナー係まで。

▶市場を利用する方へ①連絡は必ずはがきか封書で、相手の連絡先（電話番号）を確認して②市販ソフト（コピー）の売買はしない③現金を送るさいは現金書留などで。市場を介した取引によって発生した事故については編集部は一切責任を負いません。なお〒は郵便、W〒は往復はがきの意味。

ASTROLOGY

ポプコム星占い 1·8—2·7

アリーズ大沢　イラスト／ポッキー前嶋

3·21—4·20 牡羊座

全般運　愉快に遊んだりスポーツしたりできるのは1月10日までで、以降は新学期の始まりとともに、まわりがみんなまじめに勉強に取り組むようになるから、ウカウカしてると置いてかれる。でも、美術とか音楽とかいったアートの方面では力が発揮できそう。

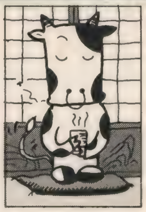
愛情運　キミが今月接する女の子たちは、気分が変わりやすい子ばかりなので、何かと頭を痛めることが多そう。だから、お嬢様ふうの女の子とか、とってもセクシーで魅力的な子とかと仲よくなる機会があるけど、その子たちに振りまわされるだけなので、やめたほうがよさそうだよ。

幸運日　1／9、10、14、19、25、26、2／1、2、6日。

マネー運　いい。中・下旬はとくにいい。

幸運のカギ　柔道・空手などのドラマ。

4·21—5·21 牡牛座



全般運　6つの天体がすべて牡牛座にとっていい位置から波長を送る、輝かしい新年の幕開け。とくに1月20日までは絶好調。今年、入学試験を受ける人は希望の学校に入れそう。スポーツとアートに関する星もすごくいいので、いろんな試合で活躍できそう。

愛情運　全般運と同様、愛情運ももちろんいい。1月10日ぐらいからキミのモテモテ運は始まり、21日を過ぎたころには、頭もよく性格もよく、まじめで美人の女の子と親しくなる。付き合いたいと思ったら、待っていないでキミのほうからアタックしよう。運がいいんだから、絶対うまくいくよ！

幸運日　1／8、11、12、15、16、20、21、25、26、2／3日。

マネー運　1月中に大金が入る運あり。

幸運のカギ　おいしい料理。

5·22—6·21 双子座

全般運　日ごろは外出好きの双子座も、寒い間は動きまわるより、本を読んだり家でパソコンをやったりするほうが楽しいと感じる。だけど、1月21日ぐらいからパソコン仲間からの呼びかけが多くなるので、なかなか家でくつろげそうもない。勉強の星はかなりいい。

愛情運　まわりの男の子にお堅いのが多いせいか、パソコン通信で情報が豊富なキミはすごく女の子にモテそう。ただ、この星座は、ふたまたかけないと満足しない性質なので、またがけしていい気になってると、男友だちの反感を買うことになる。自粛するように。相性のよい星座は水瓶座。

幸運日　1／9、10、13、14、18、19、27、28、2／1、2日。

マネー運　残念ながらこの運は低調。

幸運のカギ　うがいとかぜ薬。

6·22—7·23 蟹座

全般運　重要な天体が対人関係のポイントに集中するので、敵も多いが味方も多いという月。また、舞踊とかクラシックの鑑賞に誘われたら、なるべく参加するようにしよう。今まで無関心だった人も興味が出てくるハズ。親友とのパートナーシップも大事にね。

愛情運　ステキな女の子が、キミのすぐそばの席に座るというラッキーな席替えがある。きっとキミの性格だと、声をかけられなくて悩むだろうから、そんなときは蠍座か魚座の友達に仲介を頼むとうまくいく。ひょっとしたら、かなりいい仲になっていくかもしれない。

幸運日　1／11、12、15、16、17、20、21、25、31、2／1、3日。

マネー運　バーゲンでの衝動買い注意。

幸運のカギ　空手、柔道、歌舞伎。

7·24—8·23 獅子座

全般運　たくさんの星がクラスメートとか同じ職場を意味するポイントに集まりだす、1〜2月。手腕家のキミは、同級生や下級生を率いて活躍するときだ。ただし、頑張るあまり闘争的になって、目上の人と争いごとを起こしやすくなるので、ほどほどに。

愛情運　今までいい感じで交際をしてきた彼女との仲も、受験とかクラブ活動で忙しくなるといって、彼女のほうから付き合いを制限してくる。さらに1月下旬から2月にかけて、キミの考えをまわりが受け入れないという不調な時期に入るので、彼女もいうことを聞いてくれなくなる。破局もある。

幸運日　1／9、10、14、18、19、27、28、2／1、2日。

マネー運　やけ食い、衝動買いで散財。

幸運のカギ　香りのよいお風呂。

8·24—9·23 乙女座

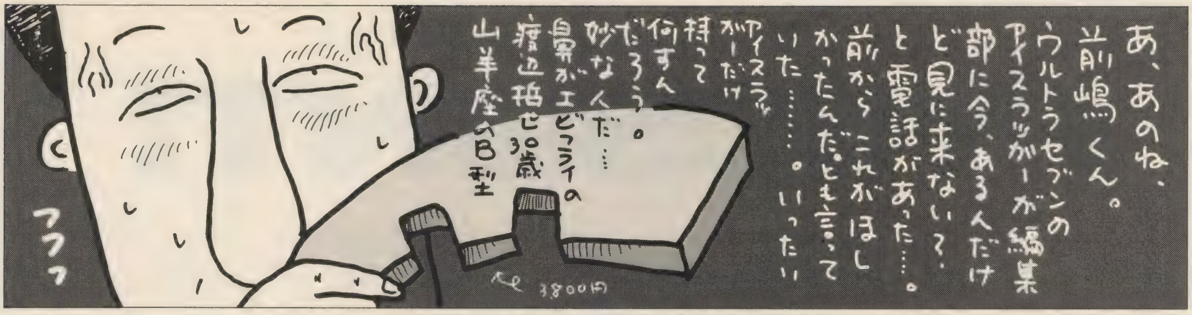
全般運　好調の波に乗れるので、今まで石橋をたたいても渡らなかったぐらいお堅い人も、ちょっと冒険してみたらどうかな？　長年続いていたイヤな問題がみんないいほうに変わってしまうため、口笛でも吹きたいぐらい明るい気分になる。趣味の面でも充実する。

愛情運　1月11日以降、とてもいい角度に金星が入ってくるため、キミの交際の輪の中に古風な女性か、年上の女性が入り込んでくる暗示がある。その人は、キミを指導してくれたり、ひっぱってくれるので、もしかしたら家庭教師か学校の女の先生かもしれない。とにかく、仲よくなりそうなのだ。

幸運日　1／8、11、12、15、16、20、25、30、2／3、4日。

マネー運　ギャンブルはバカづき。

幸運のカギ　クラシック音楽、バレエ。



9・24—10・23 天秤座

全般運　交際好きで出かけるのが好きな天秤座らしくもなく、1月は、家の中にとじこもりがち。でも、友だちはけっこう家に遊びにきてくれて、ゲームをしたり音楽を聞いたりと、家の中の遊びで楽しめる。22日からは、アウトドアの遊びも楽しめるようになる。

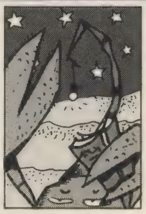
愛情運　先月は充実した時を過ごした恋人たちも、1月10日以降は彼女が忙しくなったり、勉強に励んだりするので、前ほどは会えなくなりそう。しかし、2月4日以降は、彼女もキミが恋しくなってくるので、そのころをみはからって、電話したりするのもいいかもしれない。

幸運日　1／8、10、14、18、19、23、27、28、2／1、2、6、7日。

マネー運　金遣いの荒さに注意。

幸運のカギ　レンタルビデオ。

10・24—11・22 蠍　座



全般運　新しい年は、近所の人々や親、親戚の人々との交流がとても活発で、その付き合いからいろいろ発展していくことが多そう。そして、かなり勉強が好きになる。得意の洞察力や推理力で答えを出したりしてね。ただ、29日以降は自分の趣味のほうでおもしろくなる。

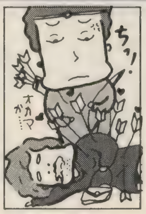
愛情運　1月11日に意中の子に対して、何かキッカケを作ると付き合いがスムーズにできる。また、2月3日までは、異性と接するチャンスが多くなるので、気にしなくてもまわりに女の子が寄ってくる。この時期に仲よくなった女の子とは、なかなかいい付き合いができて、長続きする。

幸運日　1／8、11、12、15、16、20、21、25、26、30、2／3、4日。

マネー運　1月上旬以降はつらい。

幸運のカギ　神様のお札、破魔矢。

11・23—12・22 射手座



全般運　1月10日まで、レジャーとスポーツ運がいいので、楽しめる。でも、スポーツはその後も19日ぐらいまで続いて好調。男友だちや牡羊座の人と息が合うが、そろそろ勉強しなきゃいけないという気分に襲われる。欲が出るせいか、バイトに励んだりも。

愛情運　先月モテすぎたキミも、今月はちょっと下火になる。今度モテそうなのは、2月の初め。この時期は、クラスメイトとか、前から知っている人とのデートが楽しい。デートには、おいしいレストランや古風な場所を散歩したりすると、いいムードになる。

幸運日　1／8、9、10、14、18、19、28、2／1、2、6日。

マネー運　節約して吉。

幸運のカギ　貯金、お金に関するもの。

12・23—1・20 山羊座

全般運　例年になく、新年会やその他の会合が多く、山羊座の周囲に人が集まってくる感じ。そのため、人気があって、責任や苦労が増えるものの、名誉と富と人望に恵まれる星まわり。それは、今までの努力のたまものといえる。オシャレも気を遣うと運がアップ。

愛情運　1月11日以降、山羊座に女の子の星の金星が入ってくるので、なにかと相談を受けたりするが、それはキミに気がある証拠。20日ぐらいから、キミもその彼女の気持ちを受けて立とうとするようになり、なかなかいい雰囲気になる。また、男の先輩にモテる運も出ている。

幸運日　1／8、9、10、11、12、15、16、20、21、25、26、31、2／3日。

マネー運　交際費の出費が多い。

幸運のカギ　伝統芸術、絵画。

1・21—2・19 水瓶座

全般運　もともと頭を押さえられるのが大嫌いな性格の上に、自由に活動したいパワフルな星が入ってくるので、対人関係や学校での生活はちょっと荒れ模様。家庭もすばらしい、よい環境なのに、それも干渉されるとむしゃくしゃバクハツしやすくなる。

愛情運　わりとオープンに、友達っぽく付き合っていた彼女も、あまり電話してこなくなるので、こちらからアプローチしよう。でも、キミをいちばん理解してくれるのは、天瓶座の女の子。その子は、親や学校の先生がいくら無理解でも、なんとかキミをわかってあげようとしてくれるよい子。

幸運日　1／11、14、18、19、25、28、2／1、2日。

マネー運　親に泣きついてお金を入手。

幸運のカギ　鳥、ヘビなどの置物。

2・20—3・20 魚　座

全般運　長年にわたって、先生や親とかサークルの友達とうまくいってなかった魚座だが、星がいい位置に来たので、今度は理解と友情の輪が広まっていく感じ。有力な人とか自分にプラスになる友達と知り合える、絶好のチャンスが1月にはある。

愛情運　1月11日以降、サークルの中に、とても好意を寄せてきてくれる女の子が現れる。でも、ほったらかしていると、キミよりパワフルな男の子のほうになびいてしまうので、彼女を引きとめることを考えたほうがいいみたい。どうせなら、この運を利用して、愛のかけひきを勉強してみては？

幸運日　1／11、12、15、16、17、20、21、25、26、30、31、2／3、4日。

マネー運　計画的にお金を遣うように。

幸運のカギ　牡牛座の男の子。

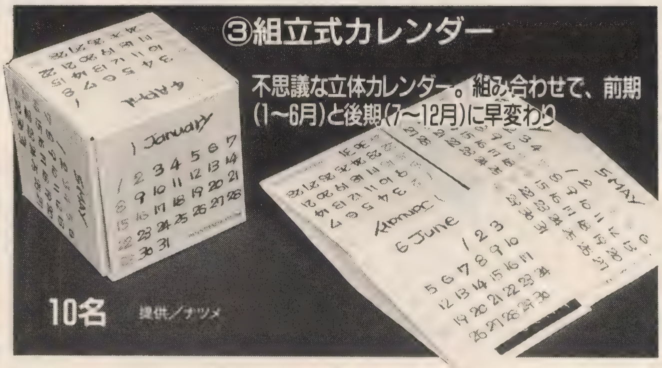
プ・レ・ゼ・ン・ト・のコーナー

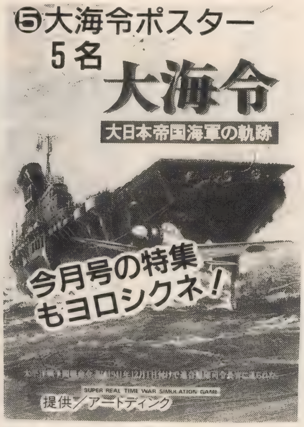
PRESENT!

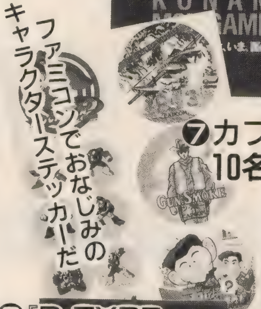
まいどおなじみ、プレゼントコーナーです。ご希望の
プレゼントがありましたら、ふるってご応募
ください。今月も盛りだくさんよ。

特製セクシービデオ。今月もまたまた登場!
SEXUAL MATE SERIES 第6弾
VHS、30分、ステレオ、高画質、問い合わせ03-372-3291
❶樹本由布子　今夜はSO LONG
❷深野晴美　危険な香り

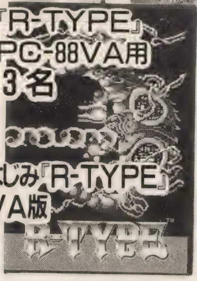
上記のビデオを、今月も各2名に。なお、
全国の書店で絶賛発売中。定価1980円よ
提供／勁文社







提供／ビクター音楽産業



提供／NEC

提供／小学館

プレゼントの応募について

希望の品番・品名は、とじこみのアンケートはがきの記入欄に記入してお送りください。ほかの回答欄への記入も忘れずに（官製はがきなどでの応募、ほかの回答欄の無記入での応募は無効です)。なお、記入商品は1品のみ。締め切りは、2月8日の消印まで有効。

'89年ビデオ生活はこの一冊から始まる。

収録ソフトのほとんどが購入できる「通信販売サービス」つき

いま日本で入手できるビデオソフトをほぼ完璧に網羅して、その数約17,000本を収録。明るく楽しいビデオ生活のための一冊である。

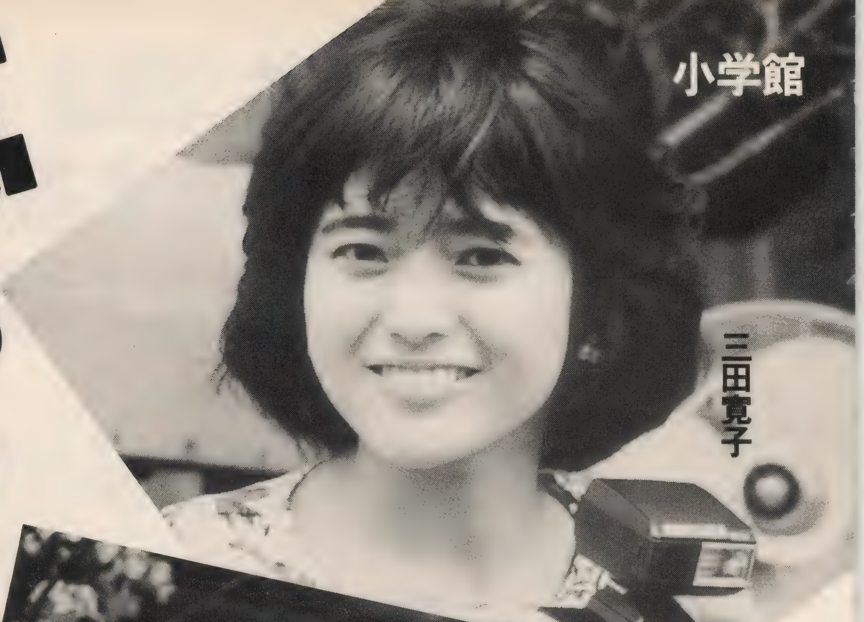
TeLePAL増刊
'89ビデオソフト全カタログ

B5判・約800ページ・ビニールカバーつき
定価1,400円　小学館

小学館

夢のつづきです。

藤子まんがをアイドルが競演する——
こんなぼくらの夢をかなえてくれた「夢カメラ」に続いて「夢カメラ2」が登場。
こんどは南野陽子、富田靖子、三田寛子の3人が、ひな祭りの日におこる
ちょっとコワイおはなしを大熱演してくれる。ビデオで好評発売中。


三田寛子

富田靖子

南野陽子

藤子不二雄名作シリーズ⑤
夢カメラ2

●ビデオ(VHS/ベータ)各¥11,000

第1話「ブルートレイン・ブルース」—〈南野陽子〉
第2話「さよならジゴロ」——〈富田靖子〉
第3話「闇からの訪問者」——〈三田寛子〉

藤子不二雄名作シリーズ② 夢カメラ 〈小泉今日子・荻野目洋子・中山美穂〉
●ビデオ(VHS/ベータ)各¥11,000好評発売中

★お近くの書店・ビデオショップでお求めになれない場合は、電話でお申し込み下さい。(03)294-5577(小学館分室)

次号予告

おもしろホットなパソコンマガジン

ポプコム3月号

2月8日ごろ発売
定価500円

ゲームソフト 充実の
今日このごろです!!

大特集 大作ソフトみだれ撃ち!

おもしろソフトがいっぱい!㊙情報も満載だっ!

●水滸伝●ティル・ナ・ノーグII●ファースト・クィーン●ソーサリアン追加シナリオVol.3
●大海令●信長の野望・戦国群雄伝●野球道●マイト・アンド・マジックII、etc.

同時進行RPGレポート

サバッシュ

話題騒然、ウワサのビッグゲームの解剖だっ!

コミックアドベンチャーシリーズ 第3弾!

3D RPGで迫ります!

新企画! 犯人捜し懸賞つき

学園で起こった謎の殺人事件!

テーブルトーク・ミステリー

「ロミオとジュリエット殺人事件」

電子製品なんでもカタログ+パソコンハード㊮情報

ハイテク地獄耳

ついに発売!

ダ・ビンチMSX2講座

読者の反響続々!

CD-I最新レポート

アミューズメント
レーダーも絶好調!!

アイドル、アニメ、ビデオ、映画、オシャレ小物、etc. アミューズ情報ひとり占め! そのほか、連載エッセイ「新・迷宮への招待」「ミステリーは5席で」「モンスター紳士録」もますますオモシロくなるぞっ!

ポプコムオリジナル

POPCOM愛読者プログラム ディスク カセット サービス

題名	内容	機種名	価格(送料こみ)	メディア	掲載号
めぞん一刻パズル	一刻館の住人たちが勢ぞろい! なかなか手ごわい魔方陣もどき。	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'85.7月号
魔宮の神話	3人の勇者が魔宮の怪物を相手に展開するロールプレイングゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	C	'85.7月号
THE・妖怪	妖怪に奪われた村をとりもどせ! 新型和風ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'85.9月号
GU-GUガンモ コーヒー倉庫	デジャブーから逃げ、時間内にコーヒーを集めるパズルアクション。	X1シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'85.10月号
イントルーダー	敵の秘密基地を撃破せよ! 横スクロールアクションの決定版だ!	MSX(32K)	¥2,000	C	'85.11月号
ドリームランナウェイ	リアルタイム3Dアクション迷路。美しい3Dアニメもある!	MSX(32K)	¥2,000	C	'85.12月号
グレイオン	ジャスト・レオンを奪回せよ! SFロールプレイングゲーム!	FM-7シリーズ	¥2,000	C	'86.3月号
GEM	リアルタイム・アドベンチャーの新作登場!	MSX(16K)	¥2,000	C	'86.4月号
軍人将棋	ボードゲームの古典的名作がパソコンソフトで登場!	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.4月号
MAKING TOWN	怪獣や暴力団の邪魔を避け、街をつくっていく面白シミュレーション。	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.5月号
ディーヴォ	変化に富んだ全8面。オールマシン語の高速シューティングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.6月号
真田十勇士	城に忍びこんで味方を救出せよ! おもしろ時代劇RPG。	FM-7シリーズ	¥2,000	C	'86.6月号
ザ・忍	忍者となって巻物を集めよ! ハラハラドキドキの痛快アクション。	MSX(32K)	¥2,000	C, 3.5″D	'86.6月号
プリズミー	プリズムを動かして光線をうまく移動させるパズルゲームだぞ!	FM-7シリーズ	¥2,000	C	'86.8月号
DEJAVU 5″DISK版	エイリアンから地球を守れ! シミュレーションアドベンチャー。	PC-8801シリーズ	¥2,000	5″D	'86.9月号
デビルボール	デビルボールを探しチーアル将軍をたおそう! 本格RPG!	MSX(16K)	¥2,000	C	'86.9月号
私がこのマチの議員です	君はマチの議員になれるか!? シミュレーションゲームの決定版!	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.9月号
うる星やつら THE GIRLHUNT	ラムちゃんからうまく逃げて女の子たちをつかまえよう!	X1シリーズ	¥2,000	C	'86.10月号
ゴキブリン・ウォーズ	冷蔵庫のゴキブリンをたおし食べ物を救え。愉快なパズルアクション。	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'86.10月号
OH! TAPPY	がんばれタッピー! 敵から宝石を集めるパズルアクションだぜ!	X1シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.11月号
グラビティー・ゾーン	異次元空間に迷いこんだトントン君を救え! 異色のパズルゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	C	'86.12月号

キリトリ線

注文書

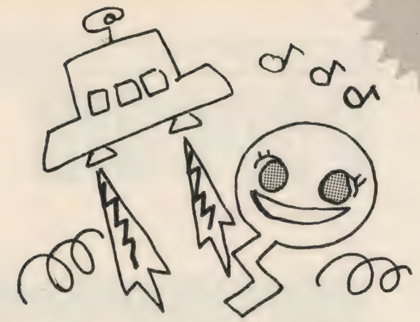
住所 〒□□□-□□

氏名 様

TEL ( )

題名	数量	機種名	メディア

合計金額 ¥



オリジナルプログラムに採用された作品の、愛読者サービスをいたします。ご希望の方は、下の注文書に必要事項を正確に記入してお申し込みください。注文書到着後3週間以内にお届けします。送料はサービスいたします。

題名	内容	機種名	価格(送料こみ)	メディア	掲載号
バンパイア伝説	吸血怪人バンパイアをやっつけろ。痛快、アクションゲームの新作。	X1シリーズ	¥2,000	C,5″D	'87.1月号
MUSIC PERFORM	ついに登場。驚異の音感養成ソフト。これであなたもラクラク作曲家?	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	C	'87.3月号
SPIRIT	縦スクロール型アクションゲーム。スライムをやっつけ、姫を助けろ。	MSX	¥2,000	C, 3.5″D	'87.4月号
TAXI CAB	ニュータイプのドライブ・シミュレーションが、88シリーズに登場。	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'87.6月号
Blotto	ブロック重ねりゃ、ありゃ不思議。奇妙なパズルアクション!	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'87.8月号
ムズくて…I'm sorry	ついに出た。ムズーい連中が大活躍のハチャメチャパズルゲーム。	X1シリーズ	¥2,000	5″D	'87.9月号
SEARCHER	宇宙基地を舞台としたアクション超大作。ずばぬけたおもしろさ。	MZ-2500	¥2,000	3.5″D	'87.10月号
VAMPIRES	魔王の国から、姫を助けるには? 驚天動地?のスーパーゲーム!	MZ-2500	¥2,000	3.5″D	'87.12月号
Jump Up Jelly	Jelly君は宝石をいくつ集められる? X1 turbo専用の大作!	X1turbo	¥2,000	5″D	'88.1月号
DREAM IN PIANIST	MSX_2のグラフィック機能がさえる異色パズルアクションゲーム。	MSX_2	¥2,000	C, 3.5″D	'88.2月号
SPIRIT II	あのスピリットが帰ってきた。よりパワーアップした楽しさ。	MSX_2	¥2,000	C	'88.3月号
封印	怪物を封じこめろ。ダンジョンタイプのシンプルなRPG!	FM-7シリーズ	¥2,000	5″, 3.5″D	'88.3月号
ARMER JR.	敵の防御システムを破壊せよ! シューティングアクション超大作。	MZ-2500	¥2,000	3.5″D	'88.4月号
SUPER ILEVAN	あのイレバンが帰ってきた! 愉快なフードアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	C	'88.4月号
勇者ねずみっくん伝説	ねずみの国の救世主、ねずみっくんを助けてあげよう。痛快ゲーム。	MSX/MSX_2	¥2,000	3.5″D	'88.7月号
DOBON	トランプでおなじみの、あのエキサイティングゲームがパソコンで楽しめる!	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'88.10月号
ロックンローラー	4種類のキャラクターをあやつり、自分のなわばりを広げろ! 4人まで可。	MSX、MSX_2	¥2,000	3.5″D	'88.12月号
エンタープライザー	全国7都市に進出し、会長をめざすどえらいシミュレーションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	5″D	'89.1月号
超攻戦機ライファー	広大なマップの中で、2段変形する戦闘マシンが見もののSFバトルSLG。	FM77/AV	¥2,000	3.5″D	'89.1月号
R/-CITY	迷路の中のルビーを超高速カーで拾い集めてゆくハイスピードアクションゲーム。	X1シリーズ	¥2,000	C	'89.2月号
Tommy & Tobie	トミー王子がデルフィスの塔25階制覇にいどむ。アクションパズルファンにおすすめ。	FM7-シリーズ	¥2,000	3.5″D	'89.2月号

★表中、メディア欄のCはカセットテープ、Dはディスク版です。

注文の方法

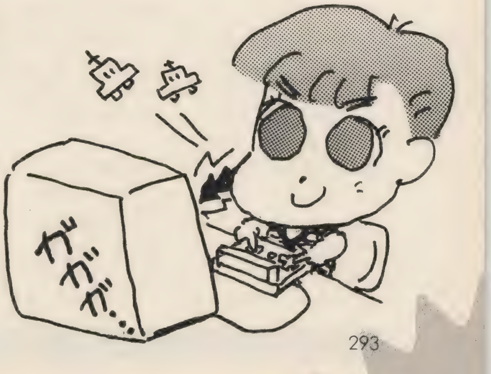
●注文書に必要事項を記入し、同封のうえ下記Ⓐ Ⓑいずれかでお申しこみください。

Ⓐ現金書留　Ⓑ郵便小為替(こがわせ)(郵便局の預金窓口で発行しています。)

あて先

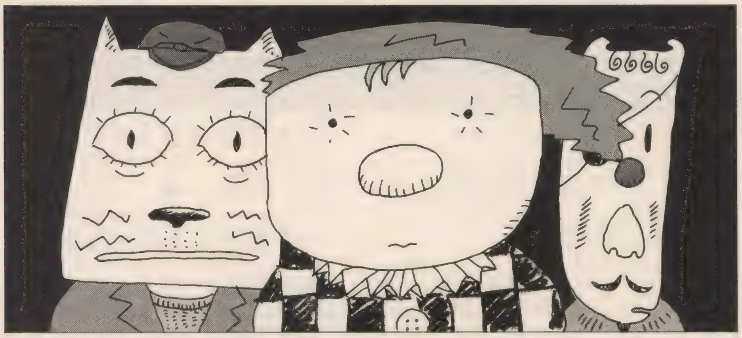
〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル
㈱新企画社ポプコムディスクサービス係

■お問い合わせ先 ☎03-263-6940 ㈱新企画社



POPCOM

2 February 1989 Vol.71



■新しい年を迎えるといつも、今年こそ……とか、何かいいことがとか期待のようなものが胸の内にわいてきたものだが、今年はそんな気は一向に起こらない。これも年齢のせいなんだろうか。酒を控えめにして、肝臓をいたわろうかななんて消極的な目標がチラと心をかすめるだけの、静かな松の内。(明)

■1989年、80年代(eighties)が語られるとき、この10年を区切る年である。ところで、いまファジイ理論を勉強し始めた。すでにファジイ推論をするコンピュータ素子が造られ、実用的なファジイ制御も行われている。90年代はファジイ(Fuzzy あいまい)の時代となるに違いない。(謙)

■おたく族でも新人類でもない、全共闘世代でもない、はざまの世代である僕は、アニメや二次コン的視点でもなく、ましてや思想的でもなく、工藤静香が好きだ。好きになるのに理論はない。オジサンと言われてもかまわない。官能的かつ清純、白痴的かつ明晰な、境界をあやうく綱渡りしてるようなあの魅惑／(ブルック)

■ここ数年というもの、年末の忙しさをそのまま新年に持ち込んでしまい、気がついたら、もう2月を過ぎていたなんていう情けない年末年始を送っていた。休みなんだからどこかへ行かなければという、強迫観念のようなものを捨てて、今年はゆっくり寝てるとしよう。(直)

■2月号なので、2月の話題。じつは、2月の24日はボクの誕生日。催促なんかするつもりはないけど、締め切りまでひと月以上もあるから、ゆっくり選んでね(催促してるんじゃないぞ)。でもって、今年の冬も北海道に遊びに行きます(予定)。今度は、タンチョウ鶴が見たいね。(遠くへ行きたい 寿)

■日本地図を見ると、鉄道が敷かれていない地域にも、けっこう大きな市や町がある。しかも、そうした市や町の多くは古い歴史があって、なかなか魅力的。いい旅になることが少なくない。今年はぜひ、そんな「鉄道のない町」を、次々にたずねてみよう。(信)

■昨日、八王子の実家へ帰っていた。とくにやることもないので、トヨタカップを見た。熱戦に次ぐ熱戦で、PK合戦、10人目でやっと決着／ 見ていて胸が詰まるようないい試合であった。夜、『気ままにいい夜』に、ロバート・デ・ニーロが出てた。1年分テレビを見た。(J.D.)

■あーあー、はてしないー、夢を追いつづけーぇ、あーあーいつの日かー、大空かけーめぐるー、どっせい。なつかしのクリキン「大都会」、知らねっだろーなー。この曲を聴くと、カンビール片手にM.J.フォックスしてしまう今日このごろであった。(勇)

■先月に続いて、今月も旅に出た。といっても、〝ポプコム編集部3泊4日の旅〟というヤツ。いや～、簡易ベッドの寝ごこちはいいし、朝、目を覚ますと妙齢のオネーさまがコーヒーをいれてくれる。ホントに、泊まり込みの仕事って楽しい……わけネーダロッ〃(ポンセだ)

■Dr.グッチーじゃ／ この業界、年末はやたら忙しい(これを書いてるのは12月なのじゃ)。最近は1日おきに会社に泊まる日々が続いておる。とは言いつつも、泊まりのときにCD-ROMの〝NORIKO〟で範子ちゃんに××な言葉を言わせたりしている。ゲヒ～～ン〃(山)

■さて、いよいよ来月から活動を開始する「なんでもソフト探偵団」。団員も順調に増え続けているのダー〃 はがき、封書、何でも大歓迎。そのうえ、E・JUNにちょっとゴマをすっておけば、もう完璧なのである。さあ、早く団員登録してE探偵にこき使われ……じゃなくって、仲よくやってこうぜ／(E・JUN)

■今日やっと、ダマシもポプコム・ネットのIDナンバーをもらった。このところ通信に凝っていて、だんだんと深みにはまりつつある。電話代も大変だけど、顔も知らない人と話すのは楽しい。というわけで、みんなダマシあてにMailをください。お待ちしてまっす♡(島)

CM INDEX

NEC……表II、3
シャープ……4～5
日本ファルコム……44～47
マイクロネット……48～49
ブレイングレイ……50
T&Eソフト……52～53
クエイザーソフト……54～55
ゲームアーツ……55～56
日本コンピュータシステム……58～59
ビクター音楽産業……60～61
工画堂スタジオ……62～63
コスモス・コンピューター……64
ブラザー工業……65
徳間インターメディア……66
松下電器……68

バックナンバーのご案内

ポプコムのバックナンバーをご希望の方は、代金と送料をそえて郵便で下記までお申し込みください。送料は1冊85円です。現在、1988年の12月、89年1月号のみ在庫があります。なお到着までに約3週間かかります。切手不可。

●あて先
〒101 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館販売㈱ ポプコム係 ☎03-230-5752

STAFF

編集長……安藤明義
技術課長……大藤謙二
編集……渡辺哲也 小林直樹 佐々木寿彦 馬上恵子
編集協力……池田信一 加藤久人 林義人 桜井哲 島田倫人 南 誠 松崎 昇 宇野正之 堀真由美 小野寺勇利、佐藤俊之 大藤貴志 相羽 勝 飯 淳 田中雄二 村山 徹 高橋 司 スタジオハード(山口宏 松本修一) 南 辰真 木村明広
レイアウト……DOM DOM(前嶋昭人 坂本高志 近藤浩司)湯浅秀雄 生田泰男 ムーン・スタジオ
写真……佐々塚啓介 塩見一郎 森山成雄

■POPCOM 2月号／第7巻第2号／昭和64年2月1日発行／毎月1回発行
■編集人 岩渕庄一郎
■編集 ㈱新企画社・POPCOM編集部 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル
■TEL 03(263)6940
■発行人 相賀昌宏
■発行 小学館 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
■印刷 凸版印刷株式会社
■特別定価 520円

通常払込料金加入者負担

払込通知票

口座番号	東京 8 ■ 200	金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	株式会社　小学館	料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※　（郵便番号　）	備考	
		受付局日附印	

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金加入者負担

払込票

口座番号	東京 8 ■	200
加入者名	株式会社　小学館	
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円	
払込人住所氏名	※	
備考		受付局日附印

この用紙で安全確実にお申込みになれます。

▶ご注文、定期予約購読はなるべくお近くの書店をご利用ください。

▶書店へのご注文がご不便の方はこの振替用紙をお使いください。

▶この注文票の指定欄に必要事項をご記入の上お申込み相当分の代金を添えて、お近くの郵便局の窓口へ提出してください。

▶郵便局より発行の「受領証」をもって領収書に代えさせていただきます。領収書必要な方は通信欄にその旨ご記入ください。

▶**この払込通知は小社へ届くまで7〜10日かかりますのであらかじめご了解ください。**

POPCOM(ポプコム)定期購読申込書

□□月号より1か年(12冊 6,000円)申し込みます。(送料・荷造当社負担)

お届け先	フリガナ		年齢	1.学生(　　年生)
	お名前		歳	2.社会人 3.その他(　　)
	〒□□□-□□	☎	性別	男・女
	フリガナ			
	ご住所			
通信欄				

この欄は小学館あての通信にお使いください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　(郵政省)

小学館

ビックリ仰天ついに出る！
巻頭緊急グラフ ナムコ新作「ワンダーモモ」
「死霊戦線」「Son SonⅡ」

こいつで攻略方法はカンペキだ
ドラゴンスピリット
魔宮エリア突破法

いよいよ出る話題のシステム
CD・ROM² システム完全活用ガイド

カード&CD-ROMソフト情報
「コブラ」「天外魔境」「ネクタリス」

S.R.Tスペシャル
ゲートボール、定吉七番、No・Ri・Ko
ビックリマン大事界、スペースハリアー、
ファイティングストリート

'88年のナムコのソフトを完全紹介!!
別冊付録 THE namco WORLD

文句があるか。

新作情報がメッポウ新しい。
攻略方法がダンゼン詳しい。
別冊付録がケタハズレに面白い。
ここまで充実の内容で、たったの350円。
文句なしの創刊第2弾だ！

2月号 好評発売中！
定価350円

史上最強のPCエンジン情報誌

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン

夢をかたちに 信頼と創造の 富士通

新登場

■ビデオ編集をカンタンにするパソコン、AV40SX、新登場。AVシリーズの最上位機種、AV40SXは、ビデオ連携機能が標準装備。ビジュアルに一層磨きがかかりました。お手持ちのビデオと組み合わせれば、ビデオディジタイズやスーパーインポーズなど、高度なことがカンタンにできる。さらに編集ソフトも付いているので、すぐつかえる。この一台で、プロ並みのビデオ編集が体験できます。

■AVパソコンは、いろいろ使えて奥が深い。AV40SXは、鮮やかな26万色のCGが楽しめる。パソコン通信も、いろいろなネットワークと通信可能。パケット通信や文字放送カードと併せれば、マルチ情報ターミナルとして活用できる。もちろん、すぐれた基本性能で、パソコン入門機としても、ワープロとして使っても、高性能が思いのまま。AVを極めたパソコンAV40SX、富士通から新登場。

FM77AV40SX 40EX/20EX

FM77AV40SX本体(キーボード付)標準価格178,000円/カラーCRTディスプレイ-14標準価格89,800円

南野陽子

ビデオ機能が標準装備。
編集ソフトもついてる。
いろいろついて、さらに充実。
AV40SX、新登場。

富士通株式会社●家電量販店販売推進部〒100東京都千代田区丸の内1-6-1☎(03)216-3211㈹技術的なお問い合わせは―FMインフォメーションサービス〔お問い合わせ時間〕10:00AM～6:00PM 月～土〔祝日を除く〕 ●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250 ●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248

富士通

POPCOM 2月号 第7巻第2号 通巻第71号 昭和64年2月1日発行(毎月1回1日発行) 昭和58年10月3日第3種郵便物認可 発行所 小学館 〒101 東京都千代田区一ッ橋2の3の1 振替 東京8-200番 TEL(03)263-6940(編集) (03)230-5747(販売)

特別定価五二〇円

凸版印刷株式会社・印刷

©Shogakukan 1989 Printed in Japan
雑誌 18111-2 T4911811102523

POPCOM

ポプコム 1989 2 FEB

●シミュレーションゲーム大特集●

小学館